Nintendo Wii U · Wii · 3DS · 2DS · eShop · Retro

05/15 · Ausgabe 217 · € 4,50

N-ZONE

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904501 05

Österreich € 5,10; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,30; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,90

DIE MEGA-ÜBERRASCHUNG!

Big N erschließt den Mobile-Markt!

+ Erste Infos zu Nintendos nächster Konsole!

Splatoon

Nintendos schrille Shooter-Revolution für Wii U sechs Stunden lang gespielt!

EXKLUSIV!

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Test: So charmant ist Kirbys Knetgummi-Abenteuer für Wii U!

N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store | Google play | amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Ja, liebe Leser, ihr habt richtig gelesen auf dem Magazin-Cover: Nintendo hat offiziell angekündigt, künftig Spiele für Smartphones und Tablets zu entwickeln! Nintendo-Präsident Satoru Iwata verkündete diese überraschende Neuigkeit höchstpersönlich auf einer Pressekonferenz Mitte März. In Zukunft werden Mario, Link und all die anderen Nintendo-Ikonen nicht nur auf Wii U und 3DS sowie als Amiibo-Figuren tätig sein, sondern erobern auch die Smartphones und Tablets dieser Welt. Bedeutet das also im Umkehrschluss, dass Nintendo ob des kommerziellen Misserfolgs der Wii U aus dem Hardware-Geschäft aussteigen will? Mitnichten! Um das deutlich zu machen, bestätigte Iwata noch auf der gleichen Pressekonferenz die Entwicklung von Nintendos nächster Konsole unter dem Codenamen „NX“. Was Nintendos Expansion in den Mobile-Markt bedeutet und was ihr über Big Ns nächste Konsole alles wissen müsst, verraten wir euch in einer ausführlichen Reportage!

Dass Nintendo auch bei seinen Spielen frische Impulse nicht scheut, beweist der im Mai anstehende Wii-U-Shooter *Splatoon*. Marco besuchte Nintendo in Frankfurt und hat den bunten Ballerspaß satte sechs Stunden lang gezockt – unter anderem erstmals auch die Einzelspieler-Kampagne! Warum *Splatoon* schon jetzt das Zeug zur absoluten Spaßgranate hat, erfahrt ihr in unserer großen Titelstory zum Spiel. Aber auch im Testbereich haben wir echte Highlights für euch im Angebot. Als erstes deutsches Spielemagazin haben wir das zuckersüße *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* für Wii U testen dürfen – ein großer Spaß für Jung und Alt. Wer eher auf epische Rollenspiele steht, kommt mit unserem Test zum New-3DS-exklusiven *Xenoblade Chronicles 3D* auf seine Kosten. Für Retro-Fans haben wir außerdem gleich zwei große Specials in petto. Während euch Marco das Ausnahme-Rollenspiel *Secret of Evermore* näherbringt, gruselt sich Ben durch den Horror-Hit *Eternal Darkness*.

Ebenso wie Nintendo entwickelt sich auch die N-ZONE immerzu weiter. Damit verbunden sind aber leider stetig steigende Produktionskosten für Print-Magazine. Um auch in Zukunft die gewohnt hohe Qualität der N-ZONE gewährleisten zu können, war deswegen nun eine Preiserhöhung fällig. Wir hoffen, euch ist die N-ZONE die 60 Cent extra wert und wir werden natürlich auch weiterhin alles geben, um euch bestmöglich mit all den spannenden Themen rund um den Nintendo-Kosmos zu versorgen!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

Euer N-ZONE-Team!

SPLATOON (Vorschau)

Seite 24

Frische Spieleindrücke zu Einzelspieler-Kampagne und Mehrspieler-Modus.

NINTENDO MACHT MOBIL (Reportage)

Seite 14

Auf sieben Seiten widmen wir uns Nintendos großer Ankündigung!

KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL (Test)

Seite 40

Wir haben Kirbys Knet-Abenteuer schon jetzt durchgespielt!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Überraschung des Monats:**
  Es war nicht nur die Überraschung des Monats, sondern sogar die größte Überraschung seit langer Zeit: Nintendo steigt in den Markt für Handy- und Tablet-Spiele ein! Wer hätte das gedacht? Mehr dazu in unserer Reportage!
- **Artikel, den jeder machen wollte:**
  Während das Interesse für die Tests in dieser Ausgabe nur relativ moderat in der Redaktion ausfiel, war es vor allem der Anspiel-Event und die dazugehörige Vorschau zu *Splatoon*, die am liebsten das gesamte Team angegangen wäre.
- **Stunt des Monats:**
  Gerade mal einen Tag vor Redaktionsschluss hat Nintendo plötzlich noch eine Nintendo Direct angekündigt. Das Problem: Die Direct sollte einige Stunden nach der Druckerei-Deadline stattfinden! Natürlich wollten wir die spannenden Neuigkeiten und Ankündigungen auf jeden Fall noch ins Heft packen und haben daher alle Hebel in Bewegung gesetzt, um die Fertigstellung einiger weniger Heftseiten kurzfristig nochmal aufzuschieben. Uff!

DAS TEAM

HEFTINHALT 05/2015

VORSCHAU | SPLATOON

MARCO

Wir waren bei Nintendo in Frankurt zu Besuch und konnten eine weit fortgeschrittene Version von *Splatoon* ausprobieren.

START

Editorial 03

Heftinhalt 04

Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted 22

Wii U

Lego Jurassic World 30

Splatoon 24

3DS

Lego Jurassic World 30

TEST

Charts 58

Das Team 35

Meinungsmache 36

Release-Termine 38

So testen wir 34

Top-Spiele 50

Wii U

Castlevania: Aria of Sorrow (VC) 63

Kirby und der Regenbogenpinsel 40

Mega Man Zero 3 (VC) 61

Metroid: Zero Mission (VC) 62

OlliOlli (eShop) 63

Punch-Out!! (VC) 60

The Fall (eShop) 64

3DS

3D Out Run (VC) 65

Excave (eShop) 61

Lego Ninjago: Schatten des Ronin 48

Xenoblade Chronicles 3D 44

ONLINE

Nintendo eShop 60

REPORTAGE & SPECIAL

Nintendo macht mobil 14

RETRO

Eternal Darkness 74

N-ZONE-Zeitreise 80

Secret of Evermore 66

SERVICE

Die neue digitale N-ZONE 88

Die N-ZONE-Superliga 86

Leserumfrage 91

Spielerforum 86

Tipps & Tricks: Xenoblade Chronicles 3D ... 82

MEINUNGEN

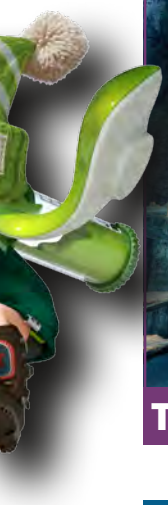
Kolumne 93

Leserbriefe 94

FINALE

Heftvorschau 98

Impressum 98



44

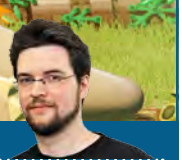
TEST | XENOBLADE CHRONICLES 3D

VIKTOR

Das erste New-3DS-exklusive Spiel und dann gleich ein solcher Rollenspiel-Gigant – klappt das auf dem Handheld?

30

VORSCHAU | LEGO JURASSIC WORLD



BEN

Meine Herren, die *Lego*-Macher produzieren ihre Spiele ja fast wie am Fließband! Wir gucken uns *Lego Jurassic World* an.

66

RETRO | SECRET OF EVERMORE

LUKAS

Diesmal in unserer großen Retro-RPG-Reihe: das SNES-Meisterwerk *Secret of Evermore*.

Alle Titel dieser Ausgabe

3D Out Run, Online 65

Castlevania: Aria of Sorrow, Online 63

Eternal Darkness, Retro 74

Excave, Online 61

Kirby und der Regenbogenpinsel, Test 40

Lego Jurassic World, Vorschau 30

Lego Ninjago: Schatten des Ronin, Test 48

Mario Party 10, Magazin 11

Mega Man Zero 3, Online 61

Metroid: Zero Mission, Online 62

OlliOlli, Online 63

Pokémon Rumble World, Magazin 08

Punch-Out!!, Online 60

Secret of Evermore, Retro 66

Splatoon, Vorschau 24

The Fall, Online 64

The Legend of Zelda Wii U, Magazin 08

Youkai Watch, Magazin 09

Xenoblade Chronicles 3D, Test 44

ZombiU 2, Magazin 09

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

Das Mewtu kommt, wussten wir ja bereits. Dass auch Lucas in den *Smash*-Ring steigt, ist hingegen eine unerwartete Überraschung – und freut uns ungemein!

Nintendo Direct

02.04.2015

Nintendo ließ im Rahmen einer Nintendo-Direct-Ausgabe etliche Info-Bomben platzen. Wir fassen zusammen.

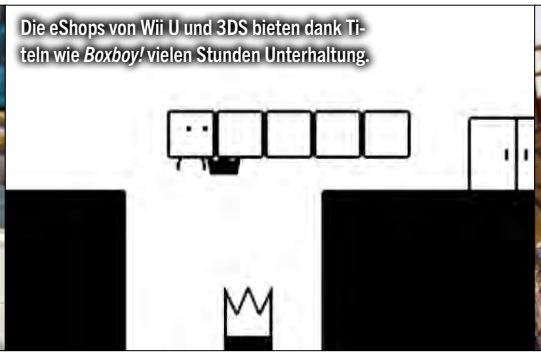
Na, sapperlot aber auch – da haut Nintendo einfach so eine extrem gehaltvolle Nintendo Direct-Ausgabe raus und versaut uns damit kurz vor Heftabgabe die Planung mit spannenden Nintendo-Neuigkeiten! – etwa zu *Super Smash Bros.*: Ab dem 28. April könnt ihr sowohl auf Wii U als auch auf 3DS mit dem DLC-Drescher Mewtu losprügeln. Das ist aber nur die Spitze des Eisbergs an *Smash Bros.*-Neuigkeiten: Auch Lucas aus *Earthbound 3*, der bereits in *Brawl* mitprügeln durfte, stößt ab Juni als Kämpfer hinzu! Zudem können ab dem 15. April kostenpflichtige, auf berühmten Nintendo-Helden basierende Kostüme für die Mii-Kämpfer heruntergeladen werden. Weiterhin wird die Kampfbalance des Spiels verbessert – etwas, was man bis vor kurzem noch ausgeschlossen hatte – und eine Bilder- und Video-Sharing-Funktion wird implementiert. Besonders toll: Über zukünftige DLC-Recken könne Spieler ab sofort auf der offiziellen *Smash Bros.*-Homepage selbst abstimmen. Am 29. Mai, im Juni und im Juli erscheinen zudem neue *Smash*-Amiibo. Die neuen Figuren werden in *Mario Kart 8* zudem zusätzliche Mii-Kostüme freischalten.

Apropos *Mario Kart 8*: Das zweite DLC-Pack wurde vorverlegt und kommt statt im Mai nun schon am 23. April. Gleichzeitig erscheint ein kostenloses Software-Update, welches das Spiel um die völlig neue Rennklasse 200 ccm erweitert!

Splatoon wird zusätzlich zur Online-Komponente auch einen lokalen Mehrspielermodus für zwei Spieler namens Duell-Dojo beinhalten, in dem derjenige gewinnt, der mehr Ballons in der Arena zum Platzen bringt. Zudem wurden *Splatoon*-Amiibos vorgestellt, mithilfe derer man exklusive Zusatzmissionen freischalten und seine Spielfiguren mit besonderen Kostümen ausstaffieren kann. Ein spezieller Tintenfisch-Amiibo wird übrigens exklusiv für Käufer des ebenfalls angekündigten Spiel-Amiibo-Bundels erhältlich sein. Sowohl das Spiel als auch die Figuren erscheinen am 29. Mai in Europa.

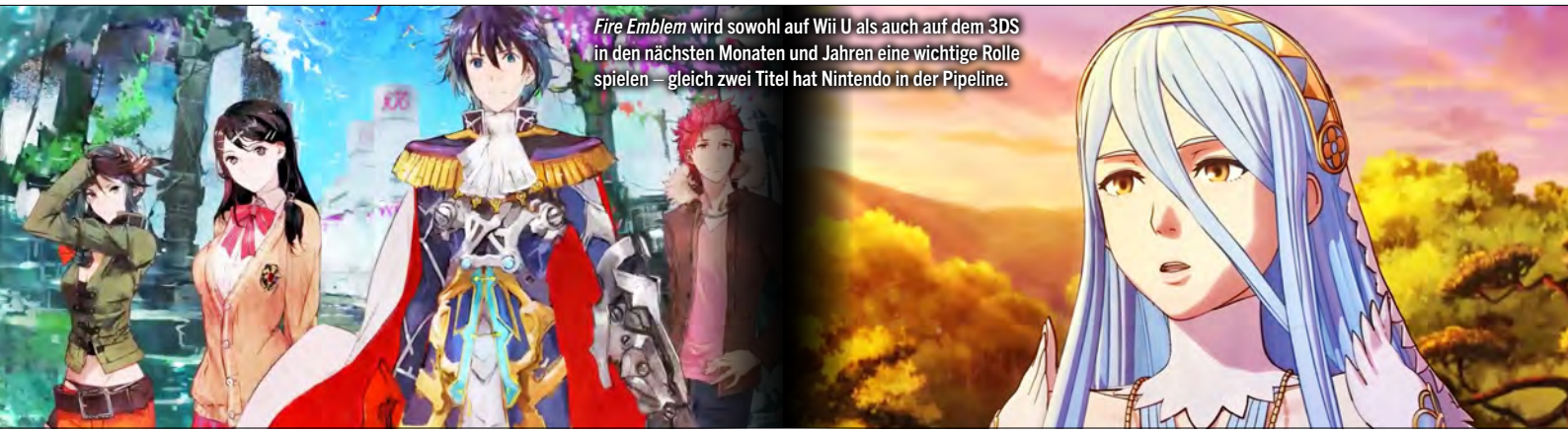
Yoshi's Woolly World wird zwei Schwierigkeitsgrade zu bieten haben: Im Modus „Klassisch" sollen auch erfahrene Spieler gefordert werden, im Modus „Entspannt" können auch Anfänger Spaß haben, da ihnen kaum etwas passieren kann. Au-

Splatoon wird einen lokalen Mehrspieler-Modus enthalten.



Die eShops von Wii U und 3DS bieten dank Titeln wie *Boxboy!* vielen Stunden Unterhaltung.

Kein neues *Animal Crossing*, sondern ein Einrichtungs-Simulator – mit Amiibo-Support!



Fire Emblem wird sowohl auf Wii U als auch auf dem 3DS in den nächsten Monaten und Jahren eine wichtige Rolle spielen – gleich zwei Titel hat Nintendo in der Pipeline.

ßerdem wurden verschiedenfarbige Yoshi-Amiibo angekündigt, dank derer man während des Spielens einen zweiten Yoshi zur Unterstützung herbeirufen kann. Anders als die bisherigen Figuren bestehen die Knuddel-Dinos passend zur Thematik aus gestrickter Wolle! Das Spiel erscheint am 26 Juni.

Zu den bereits angekündigten Virtual-Console-Releases von DS-Spielen gesellen sich nun auch N64-Titel hinzu. Wer bereits die WiiWare-Versionen angebotener Spiele besitzt, erhält sie statt zum Standardpreis von 9,99 Euro für 1,99 Euro. Die DS-Spiele *Mario Kart DS* und *WarioWare: Touched!* sowie die N64-Abenteuer *Super Mario 64* und *Donkey Kong 64* sind inzwischen erhältlich, weitere Titel wie *Paper Mario* und *Yoshi's Island DS* wurden bereits angekündigt.

Das *Fire Emblem*/*Shin Megami-Tensei*-Crossover lebt noch! Weitere Infos sollen bald folgen.

Project Zero 5 kommt lange nach dem Japan-Release doch noch nach Europa. Das Horror-Spiel lässt euch mit einer magischen Kamera auf Geisterjagd gehen. Das Gamepad dient dabei als Fotoapparat.

Touch & Play: Nintendo Classics steht ab Mai kostenlos für Wii U zum Download bereit und lässt euch dreiminütige Demos von Nintendo-Klassikern spielen, wenn ihr Amiibo an das Gamepad haltet.

Auch am 3DS geht's spannend zu: *Animal Crossing: Happy Home Designer* lässt euch die Einrichtungswünsche der tierischen Bewohner der Spielwelt erfüllen. Der Titel wird die neu vorgestellten Amiibo-Karten unterstützen. *Happy Home Designer* und die Karten erscheinen im Herbst. Gleichzeitig wird der bereits angekündigte NFC-Adapter für ältere 3DS-Geräte veröffentlicht. Der kommende *Fire Emblem*-Ableger für den 3DS wird euch die Wahl zwischen zwei verschiedenen Kampagnen lassen, welche sich bezüglich der Geschichte und der Kämpfe unterscheiden. Er erscheint 2016.

Zwei neue Streetpass-Spiele namens *Ein fetter Fang* und *Z-Z-Zombies* erscheinen am 16. April für die *Streetpass Mii-Lobby*, zusätzlich kann ab diesem Zeitpunkt eine spezielle Deluxe-Version der Software heruntergeladen werden.

Pokémon Rumble World ist real – und bereits erschienen. Alle Infos dazu auf der nächsten Seite!

Weiterhin wurden folgende Release-Termine bekannt gegeben: Ab September dürft ihr im *Mario Maker* selbst Level bauen; das Indie-Spiel *Affordable Space Adventures* ist für den Wii-U-eShop erschienen, *Swords and Soldiers 2* folgt im Mai – Konsolen-exklusiv; *Pandora's Tower* und *Sin and Punishment: Successors of the Skies* kommen am 16. April in die Wii-U-Virtual Console; für den 3Ds steht am 08. Mai das Knobel-Duo *Puzzle and Dragons Z/Super Mario Bros. Edition* an, im selben Monat folgt für den eShop die Anime-Versoftung *Attack on Titan: Humanity in Chains*; bereits zum Download bereit stehen *Azure Striker Gunvolt*, *Mighty Gunvolt* und der Knobler *Boxboy!*

Lukas Schmid

HEFT-UPDATES DURCH DIE NINTENDO DIRECT

Da uns die Nintendo Direct in den letzten Stunden des letzten Heft-Abgabetages auf dem falschen Fuß erwischt hat und ein großer Teil der Seiten bereits in unserer Druckerei gelandet ist, sind manche Punkte in unserem Heft leider nicht mehr aktuell – wir bitten um euer Verständnis. Wir zählen die markantesten Info-Updates auf.

- Die Details zu den Mehrspielermodi, speziell dem lokalen Modus, sowie die Ankündigung der Amiibo-Unterstützung finden sich in unserer Titelstory zu *Splatoon* nicht.
- Die hier angegebenen Erscheinungstermine aus der Nintendo Direct zu den Spielen und DLCs konnten leider keinen Einzug mehr in unsere Terminseiten finden, zudem wurden auch die neu vorgestellten Titel noch nicht eingetragen.
- Auf den Leserbrief-Seiten erklären wir, dass ein Virtual-Console-Release von *Donkey Kong 64* nach derzeitigem Stand unwahrscheinlich ist – und jetzt ist es da. Tja.
- Entgegen der ursprünglichen Ankündigung vonseiten Nintendos werden einige vergriffene Amiibo – bestätigt wurde bisher Marth – nun anscheinend noch nachproduziert. Auf den Leserbriefseiten geben wir noch die veraltete Informationslage wieder.

Yoshi's Woolly World enthält zuckersüßen, gestrickten Amiibo-Support. Zum Knuddeln!

Donkey Kong 64 erscheint für die Wii-U-Virtual Console – haltet die Coconut Gun bereit!

Jetzt wird's rasant – *Mario Kart 8* bekommt eine neue Geschwindigkeitsklasse spendiert!

ZELDA FÜR Wii U VERSCHOBEN

Wii U Die Legende lässt auf sich warten: Links neuestes Abenteuer wird nicht mehr länger im Jahr 2015 erscheinen. Auch auf der kommenden E3 im Juni will sich das Spitzohr nicht blicken lassen.

Das haben sich sowohl Nintendo als auch die weltweiten Wii-U-Besitzer bestimmt anders vorgestellt: Das ursprünglich noch für 2015 angekündigte *The Legend of Zelda* wurde auf einen unbestimmten Termin im kommenden Jahr verschoben. Serienchef Eiji Aonuma, in dessen Verantwortung es lag, die wartende Fangemeinde zu informieren, lieferte zugleich aber eine Erklärung für die vorgenommene Verschiebung. Laut Aussage des Produzenten kam man bei Nintendo schlichtweg zur übereinstimmenden Meinung, dass das Spiel im gegenwärtigen Zustand noch nicht so weit sei, um gegen Ende des Jahres veröffentlicht zu werden. Allzu überraschend kommt diese Entscheidung nicht, soll das Spiel doch in Sachen Umfang alle bis dato erschienenen *Zelda*-Titel in den Schatten stellen. Diese gigantische Welt dann mit der für Nintendo typischen, hochwertigen Qualität zu füllen, nimmt unvermeidbar viel Zeit in Anspruch. Zudem hat Nintendo auch vergangene, „große“ *Zelda*-Titel schon mal nach hinten geschoben – langfristig eine gute Entscheidung, denn gerade 2014 hat man gleich an mehreren großen, unfertigen Blockbuster-Titeln sehen können, was eine zu kurz angesetzte Entwicklungszeit und überhastetes Auf-den-Markt-Werfen anrichtet. Auch auf der kommenden E3 wird Nintendo sich zu *The Legend of Zelda* nicht äußern. Die dort gezeigten Titel sollen sich, so lautet zumindest die aktuelle Aussage, nur auf das Jahr 2015 beschränken. Und als hätte man die *Zelda*-Fans nicht schon genug in die Ecke gedrängt, äußerte sich Firmenpräsident Satoru Iwara auch noch zu den Gerüchten um eine Netflix-Serie zu *Zelda*. Es wird wohl lediglich bei Gerüchten bleiben, denn Iwata stellte klar, dass diese Meldungen hinsichtlich einer solchen Serie auf gänzlich inkorrekten Informationen beruhen.

Auch für die nächsten Monate wird diese Momentaufnahme durch die Magazine und Online-Seiten geistern: *The Legend of Zelda* verspätet sich ins Jahr 2016.

POKÉMON RUMBLE WORLD

3DS Es rumblet wieder im Karton: In *Pokémon Rumble World* ziehen über 700 der beliebten Hosentaschen-Monster in actiongeladene Schlachten – und das mit neuem Free2Play-Ansatz.

Ursprünglich hätten wir euch an dieser Stelle über den versehentlichen Leak von *Pokémon Rumble World* berichtet – dank der Kurz-vor-Knapp-Nintendo-Direct (siehe letzte zwei Seiten) können wir uns nun aber auf die hochoffizielle Ankündigung des 3DS-exkusiven Titels konzentrieren. Die frohe Botschaft: Schon ab dem 8. April – und somit schon, während ihr diese Zeilen lest – kann das Abenteuer aus dem 3DS-eShop heruntergeladen werden. Der kontroverse Zusatz zur frohen Botschaft: Anders als bei den Vorgängern handelt es sich bei *Pokémon Rumble World* um ein Free2Play-Spiel. Mittels eigentlich knapp bemessenem, mit Einsatz von echtem Geld aber frei nachfüllbarem Vorrat an den schon aus *Pokémon Shuffle* bekannten Klunkern kann man sich im Abenteuer Vorteile verschaffen und etwa gefallene Pokémon wieder zum Leben erwecken. Ansonsten bleibt aber alles beim Alten: Als eines der über 700 Taschenmonster in Spielzeug-Form zieht man in Massenschlachten gegen andere Knuddel-Ungeheuer, liefert sich simple-Ectzeitkämpfe und baut nach und nach seinen Pokédex immer weiter aus.

YOUKAI WATCH

3DS Anime für Europa bestätigt – Veröffentlichung des Spiels wird immer wahrscheinlicher.

Mit *Inazuma Eleven* oder *Professor Layton* hat sich der Entwickler Level-5 ja schon mehrere finanzielle Standbeine verschafft, doch selbst diese beiden Reihen verblassen nahezu, wenn man die im Vergleich noch recht junge Serie *Youkai Watch* danebenstellt. Seit der Einführung im Jahr 2013 konnten sich sämtliche Spiele bereits über sieben Millionen Mal verkaufen. Eine Dimension, in die sonst nur *Monster Hunter* oder das durchaus vergleichbare *Pokémon* vordringen. 200 Millionen an den Fan gebrachte *Youkai*-Spielzeuge und zehn Millionen verkaufte Mangas festigen den Eindruck, dass hier eine echte Gelddruckmaschine entstanden ist. Trotz seines bahnbrechenden Erfolges in Japan und der Tatsache, dass der offiziell dritte Teil kurz vor der Ankündigung steht, gibt es nach wie vor keine handfesten Infos darüber, wie ein Release im Westen aussehen wird. Zwar hat Level-5 hier schon bestätigt, dass die Arbeiten daran laufen, doch das war es an Neuigkeiten auch schon. Die einzig positive Meldung kommt vom amerikanischen Manga-Verlag Viz Media: Dessen europäische Niederlassung wird auf dem alten Kontinent den Vertrieb für die Animationsserie von *Youkai Watch* übernehmen. Weitere Infos hierzu sollen bald folgen, aber das ist immerhin schon mehr, als Level-5 und Nintendo in letzter Zeit überhaupt von sich gegeben haben.

MONSTER HUNTER EVENT IM MAI

Wii U/3DS Auf der Fan-Versammlung soll es erste Infos zum kommenden Spiel geben.

Nach langer Wartezeit ging am 13. Februar mit dem Erscheinen von *Monster Hunter 4 Ultimate* endlich auch in Deutschland der Traum vieler Kreaturenjäger in Erfüllung. Lange Wartezeit deshalb, weil das Hauptspiel bereits seit September 2013 in den japanischen Läden stand. Das *Ultimate*-Update folgte knapp ein Jahr später und wurde dann zugleich auch für den Rest der Welt aufs Modul gepackt. Gerade in Nippon hat man als Fan also durchaus schon mal die Berechtigung, sich nach dem nächsten *Monster Hunter* zu sehnen. Ein Wunsch, dem Capcom Gestalt verleiht: Am 30. Mai 2015 wird Capcom das „Monster Hunter Hunter's Gathering 2015" abhalten – ein großer Fan Event, bei dem auch regelmäßig zahlreiche Cosplayer anwesend sind und es jede Menge Merchandise abzustauben gibt. Gleichzeitig nutzt Capcom das Zusammenkommen immer, um große Ankündigungen vorzunehmen. *Monster Hunter 5* ist in diesem Fall natürlich im Rahmen des Möglichen, auch wenn sich dann noch die Frage stellt, auf welchem System das Spiel erscheinen könnte. Die stark vertretenen und für Japan immens wichtigen Handhelds machen einen Release auf dem 3DS oder der PS Vita bis jetzt am wahrscheinlichsten.

ZOMBIU 2-LEAK

Wii U Enthüllter Prototyp der gecancelten Fortsetzung offenbart einige interessante Details.

Als die Wii U Ende des Jahres 2012 in den Handel kam, war der inzwischen unleugbare Mangel an Drittsteller-Unterstützung noch nicht abzusehen – Electronic Arts, Warner Bros., Ubisoft und Co. gaben sich gegenseitig die Klinke in die Hand, um auf Nintendos neuer Heimkonsole vertreten zu sein – kein Wunder angesichts des Riesenerfolgs der Wii. Einer der interessantesten – und noch dazu ein Wii-U-exklusiver – Launchtitel: Das Survival-Horrorspiel *ZombiU*, welches seine Entwicklungskosten leider aufgrund schlechter Verkäufe nicht wieder hereinholen konnte. In *ZombiU* zog man durch ein post-Zombie-apokalyptisches London und wurde nach einem virtuellen Ableben in die Gestalt eines anderen Überlebenden versetzt – Permadeath der etwas anderen Art also. Nun wurden Details zur geplanten, aber schlussendlich eingestampften Fortsetzung bekannt. So hätten wesentlich mehr Untote als im Original die virtuelle Spielwelt bevölkern sollen. Zudem wäre das Sequel deutlich weniger linear ausgefallen als der erste Teil und hätte mehrere verschiedene Routen enthalten, die einen zum Ziel führen hätten können. Besonders interessant: Ein angedachter Koop-Modus, bei dem sich ein Spieler mit dem Gamepad, der andere mit einem Pro Controller den Zombie-Massen gestellt hätte.

TALES OF WIRD 20 JAHRE ALT

Biz Zum runden Jubiläum plant Publisher Bandai Namco, 2015 jede Menge Überraschungen für Fans der klassischen Serie zu veröffentlichen.

Alle paar Jahre stehen runde Geburtstage berühmter Spiele-Serien wie *The Legend of Zelda*, *Super Mario* oder *Final Fantasy* auf dem Programm – und die jeweiligen Publisher lassen es sich nur selten nehmen, diese Anlässe gebührend zu feiern. Dieses Jahr ist es für Bandai Namco so weit – die traditionsreiche *Tales of*-Rollenspielreihe feiert tatsächlich bereits ihren 20. Geburtstag. 1995 erschien der erste Teil der Serie namens *Tales of Phantasia* für das japanische Super Famicom, erst viele Jahre später sollten Europäer dank eines Game-Boy-Advance-Re-Releases die Chance bekommen, es ebenfalls zu genießen. Die Fortsetzungen jedoch schafften es oftmals schon kurz nach dem Nippon-Release zu uns, und nicht selten waren neben den Sony- auch die Nintendo-Konsolen dabei die erste Wahl der Entwickler. Vor wenigen Jahren konnten wir uns etwa über das 3DS-Remake des PS2-Titels *Tales of the Abyss* freuen. Zum Jubiläum versprechen die Macher neben den Feierlichkeiten angesichts der ruhmreichen Geschichte der Reihe auch neue, „große Überraschungen“, auf welche Fans sich freuen können. Ob da wohl auch für Wii-U- oder 3DS-Besitzer was dabei ist? Übrigens: Wer seine eigenen *Tales of*-Erinnerungen mit anderen Liebhabern der Serie teilen möchte, kann das auf Twitter unter dem offiziellen Hashtag #IAmTalesOf tun.

NEUE SPIELE VON ATLUS

3DS Der RPG-Spezialist bringt gleich mehrere Titel nach Amerika. Auch für Europa stehen die Chancen gut.

Wer Glück hat und eine der Launch-Editionen erhält, darf im 22-seitigen Artbook blättern und den CD-Tracks lauschen.

Atlus und der 3DS kommen gut miteinander aus: Wem der Sinn nach eher traditionell angehauchten Rollenspielen aus Japan steht, kommt um Nintendos Handheld kaum herum. Jetzt hat Atlus mit *Stella Glow* einen weiteren Titel angekündigt, der außerhalb Japans auf den Markt kommen wird. Hier müsst ihr als junger Ritter Alto den Kampf gegen die Hexe der Zerstörung namens Hilda aufnehmen, die das Königreich von Regnant bedroht. *Stella Glow* setzt dabei komplett auf 3D-Grafik, während Gameplay und Kameraperspektive jedoch eher an isometrische, in 2D gehaltene Taktik-RPGs erinnern. Auch Atlus' mittlerweile stark ausgebautes 3DS-Flaggschiff *Etrian Odyssey* wird gleich zweimal seinen Weg nach Amerika finden. Neben dem Spin-off *Etrian Mystery Dungeon* wurde jüngst auch *Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight* angekündigt. Letzteres wird auch in einer großen Special Edition erhältlich sein, die zusammen mit Artbook und CD in einer gesonderten Box erscheint. Ob dies auch in Europa der Fall sein wird, wollte Atlus nicht verraten, jedoch sollen beide Spiele früher oder später auch hierzulande auf dem Markt kommen. Zumindest die Amis dürfen schon im Sommer ran, wir rechnen hierzulande mit einem Herbst-Release.

OFFIZIELLER GUIDE ZU SPLATOON

Biz Offizieller Spieleberater zu Nintendos Shooter kommt von Prima – Detaillierte Karten für Singleplayer und Multiplayer inklusive.

Kein großes Spiel ohne das passende Lösungsbuch – ein Vorsatz, den sich Nintendo auch bei der neuen Marke *Splatoon* zu Herzen genommen hat. In Zusammenarbeit mit Prima, die schon für viele andere Spiele ähnliche Druckwerke veröffentlicht haben, wird es auch vom bunten Shooter-Vergnügen einen offiziellen Guide geben. Auf rund 240 Seiten wird man euch bei jedem Rätsel und jedem Gegner mit Tipps und Lösungen hilfreich zur Seite stehen und das Ganze zudem noch mit detaillierten Levelkarten unterstreichen. Auch Freunde des Mehrspielermodus kommen nicht zu kurz: Strategisch wichtige Punkte für jedes Areal werden gesondert hervorgehoben, damit ihr sofort wisst, bei welchem Gebiet es sich lohnt, den Farbpinsel kreisen zu lassen. Zudem werden sämtliche Vor- und Nachteile jeder Waffe im Spiel aufgelistet, was diese euch kosten und wann ihr sie erwerben könnt. In Deutschland erscheinen wird das Lösungsbuch am 31. Mai und soll knappe 15 Euro kosten. Ob dieses Datum mit dem Release-Datum von *Splatoon* zusammenhängt oder der Guide tatsächlich erst später erscheint, war zum Redaktionsschluss leider noch nicht bekannt. Als besonderes Schmankerl liegt jedem Buch auch ein Code für die digitale Ausgabe bei, damit ihr auch unterwegs auf den Guide zugreifen könnt.

GROSSES MARIO PARTY 10 GEWINNSPIEL

Keiner feiert so gute Feste wie die Italiener – und die Feten von Rohrverleger und Pilzliebhaber Mario sind ohnehin legendär! Um seiner Feierlaune Tribut zu zollen, veranstalten wir in Kooperation mit Nintendo ein großes Gewinnspiel zum Wii-U-exklusiven Feierspaß *Mario Party 10* und den neuen *Super Mario*-Amiibo. Und das gibt es abzustauben:

1. PREIS

2. PREIS

3. PREIS

4. PREIS

Teilnahmebedingungen

Simpler geht es kaum – um bei diesem Gewinnspiel mitzumachen, müsst ihr lediglich an unserer großen Leserumfrage ab Seite 91 teilnehmen und den ausgefüllten Fragebogen an Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth, Kennwort „Umfrage 2015“ schicken. Alternativ begebt ihr euch auf https://de.surveymonkey.com/r/N-ZONE-2015 und füllt den Fragebogen online aus. Achtung: In beiden Fällen müsst ihr zwingend eure Kontaktdaten angeben, damit wir euch im Gewinnfall kontaktieren können. Idealerweise gebt ihr sowohl eure Wohnadresse als auch die E-Mail-Adresse an. Übrigens: All diejenigen, die bereits an unserer Umfrage teilgenommen haben, wandern automatisch ebenfalls in den Topf der potenziellen Gewinner. Die im Standard-Gewinnspiel der Leserumfrage angegebenen Preise (Frei-Abos, aktuelle Spiele) gelten zudem natürlich ebenfalls weiterhin!

Teilnahmeschluss ist der 22. Mai 2015. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Gewinner sowie deren Reihung im Gewinnspiel werden nach dem Zufallsprinzip ausgewählt. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name im Heft abgedruckt wird.

MICROSOFT KAUFT NINTENDO

Biz Außerdem: *Oddworld* als großer *Mario*-Konkurrent im Gespräch, die Xbox gibt's gratis, Sega wandert ebenfalls unter das Microsoft-Dach und Gelegenheitsspiele sind die Zukunft.

Zuallererst, bevor hier einer unserer Leser noch einen Herzinfarkt bekommt: April, April! Nein, natürlich übernimmt der Redmonder Konzern das Mario-Unternehmen nicht. Der Kern der Geschichte ist aber wahr – während Microsoft an der ersten eigenen Konsole arbeitete, war man an einer Nintendo-Übernahme tatsächlich interessiert. Während dieser Umstand jedoch schon eine ganze Weile bekannt ist (übrigens war man bezüglich einer Übernahme einige Zeit auch mit *Sonic*-Studio Sega im Gespräch), kamen dank eines Interviews von Gamesindustry.biz mit Oddworld-Inhabitants-Gründer Lorne Lanning nun einige bisher unbekannte Anekdoten aus der damaligen Zeit ans Tageslicht. So überlegte Microsoft eine Weile, die erste Xbox kostenlos auszuliefern, um damit eine möglichst hohe Verbreitung bei den Spielern zu erreichen – ein Vorhaben, welches sich wenig überraschend als nicht durchführbar herausstellte. Generell sah man bei Microsoft, so Lanning, die Zukunft des Videospiel-Business damals eher im Casual-Bereich und wollte darum primär diese Gruppe erreichen. Das überrascht angesichts der heutigen Konzentration des Konzerns auf die Gruppe der „echten" Spieler. Die zum Konsolen-Start von Lannings Studio entwickelten, Xbox-exklusiven *Oddworld*-Spiele sollten dabei helfen, die Gelegenheitsspieler zu erreichen. Sony galt dabei nicht als der primäre Konkurrent: Der Plan war, damit vor allem *Mario*-Spieler von den Nintendo-Konsolen abzuwerben.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

731: Ihr denkt, das ehemalige Geschäftsfeld als Stundenhotel-Betreiber ist Nintendos schmutzigstes Geheimnis? Nun, wie wäre es damit, dass der Konzern Rechteinhaber zweier Pornofilme ist? Der Hintergrund der Geschichte ist dann aber schon wieder typisch für Nintendo: Die beiden Erwachsenen-Filme *Super Hornio Brothers* Teil eins und Teil zwei lehnen sich stark an die *Super Mario*-Reihe an. Nintendo war damit gar nicht glücklich und beschloss, den Produzenten die Rechte abzukaufen, um eine Verbreitung der Schmuddelfilme zu verhindern.

732: Die NES-Peripherie NES Advantage Stick hat einen Auftritt im Film *Ghostbusters 2*: Dort benutzen die titelgebenden Geisterjäger sie, um die zum Leben erwachte Freiheitsstatue zu steuern.

733: In den späten 1960er-Jahren sicherte Nintendo sich die Rechte dafür, das bei uns sehr beliebte, bewegungsintensive Gesellschaftsspiel *Twister* in Japan zu vermarkten. Anders als im Rest der Welt wurde das Spiel dort allerdings kein wirklicher Erfolg.

734: Der Grund, warum das SNES einen Eject-Knopf besitzt, ist ziemlich kurios: Im Grunde hätte die Konsole eine solche Funktion nämlich gar nicht benötigt. Die Hardware-Entwickler bei Nintendo wollten Kindern jedoch auch dann noch Spaß an der Konsole bereiten, wenn diese schon ausgeschaltet ist. Durch den Knopf kann man weiterhin „spielen", indem man die Cartridges raushüpfen lässt.

735: Der Projektname der Wii U lautete Project Café – so weit, so bekannt. Der Hintergrund dieser Entscheidung hingegen dürfte nicht allen Nintendo-Fans geläufig sein. So entschied man sich unter anderem aufgrund des Gamepads für den Namen, erinnert es doch an das Tablett eines Kellners, auf das man – na? – Kaffee stellen kann. Ein weiterer Gedanke der Namensgeber: In einem Café ist man zwar oftmals alleine, kann aber jederzeit mit den anderen Gästen Kontakt aufnehmen und mit ihnen kommunizieren. Genau dasselbe Gefühl wollte man auch mit der Wii U erschaffen: Man sitzt zwar alleine vor der Konsole, ist aber dank der Social-Funktionen jederzeit mit anderen Wii-U-Besitzern in Kontakt.

736: Weniger kreativ ging's beim Arbeitstitel des Game Boy Color zu – der lautete nämlich schlicht Color Game Boy.

737: Lucina aus *Super Smash Bros.* für Wii U und 3DS war ursprünglich als Alternativ-Kostüm für Marth geplant. Aufgrund vielversprechender Ideen für ein eigenes Moveset entschied man sich schlussendlich aber, eine eigenständige Figur aus ihr zu machen.

738: Kämpft Toon-Link auf dem Zug der Götter in *Super Smash Bros. für Nintendo 3DS*, so steuert nicht er, sondern sein Lehrmeister Ferro aus *Spirit Tracks* den Zug – ein nettes Detail!

739: Der Heimatplanet von Alph, Brittany und Charlie aus *Pikmin 3* heißt Koppai. Nintendo Koppai war der ursprüngliche Name des Mario-Konzerns, als er 1889 gegründet wurde.

740: Die Trophäenbeschreibungen von Dixie Kong aus *Super Smash Bros. Melee* und *Super Smash Bros. Brawl* verrät, dass Dixie sich in einer Liebesbeziehung mit Diddy Kong befindet.

BANDAI NAMCO ÖFFNET DIE AKTEN

Biz Der japanische Traditionshersteller macht viele seiner alten Marken frei zugänglich.

So gut wie jeder Hersteller, der schon seit einigen Jahrzehnten in der Videospielbranche tätig ist, hat sie irgendwo im Keller stehen: Ehemalige Serien und dazugehörige Maskottchen, welche schon lange nicht mehr neu aufgelegt worden sind. Nun allerdings hat Bandai Namco Anfang April ein neues Projekt gestartet, an dem vor allem engagierte Hobby-Programmierer interessiert sein dürften: Der japanische Publisher gestattet es ihnen, altbekannte Marken wie *Pac-Man*, *Galaxian*, *Wonder Momo* oder *DigDug* in eigens kreierten Spielen zu verwenden – mit eingeschlossen sind hier Charaktere, Musik oder die Hintergrundstory. Ein passendes und wohlüberlegtes Konzept muss Bandai Namco natürlich noch vorgelegt werden, aber von diesem Schritt einmal abgesehen, haben die Entwickler völlig freie Hand, in welche Richtung ihr Spiel gehen soll. Was genau Bandai Namco mit diesem großzügigen Schritt beabsichtigt, wurde nicht weiter erläutert. Wahrscheinlich ist jedoch, dass auf diese Weise viele Smartphone-Titel mit den bekannten Retro-Charakteren entstehen sollen. Ob diese am Ende auch im Ausland erscheinen werden, ist ebenfalls noch unbekannt, da der Publisher bislang nur seinen eigenen Landsleuten diese Option geboten hat.

XENOBLADE CHRONICLES 3D: GEWINNT DAS MEGA-FANPAKET!

Als erstes New-Nintendo-3DS-exklusives Spiel hatte *Xenoblade Chronicles 3D* einiges zu beweisen – und konnte die hohen Erwartungen zum Glück erfüllen. Das Rollenspiel überzeugt nicht nur durch das tolle Kampfsystem, sondern auch durch die ungemein atmosphärische Spielwelt, in der jeder sein eigenes Abenteuer erleben kann. Genau an dieser Stelle setzt unser Gewinnspiel an, welches diesmal ausnahmsweise in gleich zwei Phasen abläuft: Schreibt uns in Phase eins, warum gerade ihr es verdient habt, das Fan-Paket zu gewinnen. Was wir erwarten, ist im Grunde eine kleine Bewerbung, anhand derer wir nicht nur sehen, dass ihr kreativ seid, sondern auch, dass ihr schreiben könnt. Hier nun beginnt Phase zwei unseres Gewinnspiels: Der Schreiber derjenigen Bewerbung, die uns am meisten überzeugen konnte, bekommt das *Xenoblade Chronicles 3D*-Fanpaket zugeschickt, hat anschließend ein paar Wochen Zeit, das RPG ausgiebig zu spielen und sendet uns daraufhin einen kurzen, etwa 2.000-3.000 Zeichen umfassenden Bericht, was er in der Welt des Spiels erlebt hat. Dieser Bericht wird in weiterer Folge in einer der kommenden Ausgaben der N-ZONE veröffentlicht!

Und das steckt drin im Fanpaket zu Xenoblade Chronicles 3D:

1 x New Nintendo 3DS inkl. Netzteil
1 x Xenoblade Chronicles 3D
1 x Shulk Amiibo
1 x Xenoblade-Zierblende
1 x Xenoblade-Pappaufsteller
(ohne Abb.)

Schickt uns eure Bewerbung entweder per Mail an lukas.schmid@computec.de oder per Post an Redaktion N-ZONE, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth, Kennwort „Xenoblade-Gewinnspiel“. Gebt dabei auf jeden Fall eure Wohnadresse und eure E-Mail-Adresse an. **Achtung: Einsendungen ohne Angabe der Adresse und E-Mail-Adresse können leider NICHT berücksichtigt werden!** Teilnahmeschluss für Phase eins des Gewinnspiels ist der 03. Mai 2015. Der Gewinner des *Xenoblade Chronicles 3D*-Pakets verpflichtet sich, einen Erfahrungsbericht für eine der kommenden Ausgaben zu verfassen und erklärt sich einverstanden, dass sein Artikel und gegebenenfalls seine Bewerbung abgedruckt werden. Wir werden zu diesem Zweck kurz nach dem 03. Mai 2015 per Mail mit dem Gewinner Kontakt aufnehmen. Wir freuen uns auf eure Einsendungen!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name sowie seine Zusendung abgedruckt werden.

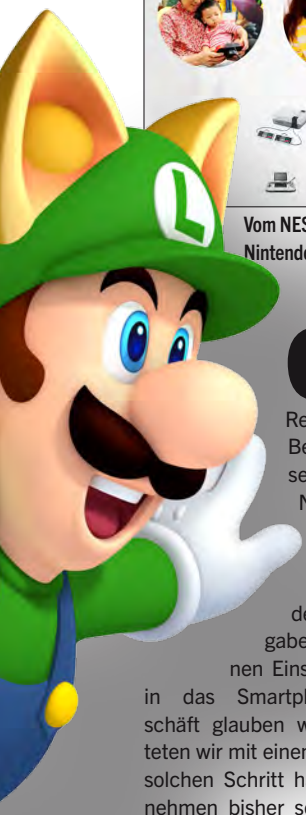
NINTENDO MACHT MOBIL

Nintendo steigt ins Smartphone-Spiele-Geschäft ein – und gibt gleichzeitig die Entwicklung einer neuen Spiele-Hardware bekannt. Wir nehmen die gewaltigen Nintendo-Neuigkeiten der letzten Wochen unter die Lupe und sagen, was sie für uns Spieler bedeuten könnten.

Vom NES bis zur Wii U und vom Game Boy bis zum New Nintendo 3DS – Nintendo blickt auf eine beeindruckende Hardware-Geschichte zurück.

Statt eines geschlossenen Systems mit Wii U und 3DS soll beim Mario-Konzern ab sofort Diversifikation bezüglich der zugrunde liegenden Hardware vorherrschen.

Nintendo ist sich seiner größten Stärke – nämlich weltweit bekannte und beliebte Marken – bewusst und will diese für den Einstieg ins App-Geschäft nutzen.



Gut, dass wir in der N-ZONE-Redaktion von Beruf nicht Hellseher sind: Auf N-ZONE-Leser Pascal Bielickes Leserbrief-Frage in der letzten Ausgabe, ob wir an einen Einstieg Nintendos in das Smartphone-Spiele-Geschäft glauben würden, antworteten wir mit einem „Nein". Einen solchen Schritt hatte das Unternehmen bisher schließlich stets entschieden ausgeschlossen. Nur wenige Tage nach Erscheinen des Heftes dann die Knaller-Enthüllung durch Nintendo-Präsident Satoru Iwata höchstpersönlich: Der Mario-Konzern will schon 2015 erste Software für Smartphones und Tablets veröffentlichen – prinzipiell steht dabei jede Nintendo-Marke zur Verwendung zur Verfügung.

Doch nicht nur das: Im selben Atemzug bestätigte Iwata, dass bereits intensiv an einer neuen Nintendo-Hardware mit dem Codenamen Nintendo NX gearbeitet wird. Insofern: Pascal, wir nehmen alles zurück und behaupten das Gegenteil!

Geschwätz von gestern

Doch der Reihe nach: Gerüchte über einen Einstieg von Nintendo ins aktuell lukrative App-Geschäft gibt es spätestens seit dem Release des Nintendo 3DS im Jahr 2011: Nachdem dieser den im Vorfeld geschürten Verkaufs-Prognosen nicht gerecht wurde, forderten viele Aktionäre des Mario-Konzerns schon bald eine Erweiterung von Nintendos Geschäftsstrategie hin zum Smartphone-Spielemarkt. Nintendo-Boss Satoru Iwata verneinte einen solchen Schritt jedoch stets konsequent, mit der Begründung, dass man wertvolle Marken wie *Mario*, *The Legend of Zelda* oder *Donkey Kong* nicht durch Entwicklungen auf Fremdgeräten oder Vergaben an externe Entwickler ohne Aufsicht des Unternehmens entwerten wolle. Besonders der großteils sehr geringe Preis von Spiele-Apps auf Smartphones und Tablets wurde in dieser Hinsicht oft als entscheidender Faktor genannt, der mit Nintendos Entwicklungsphilosophie nicht einhergehen würde. Im Hintergrund dürfte das Unternehmen jedoch schon fleißig an einem Eintritt in das Handyspiele-Geschäft gearbeitet haben: Bereits seit 2010 sollen die Gespräche mit dem frisch gebackenen Partner DeNA laufen.

Mario auf dem iPad? In Zukunft nicht mehr nur eine Idee, sondern Realität. Allerdings wird es sich bei den Entwicklungen für Smartphones und Tablets ausschließlich um Neuentwicklungen handeln.

Partner mit Sachverstand

Die Erklärung, warum diese Gespräche so lange keine Früchte trugen, liefert Satoru Iwata: Vor dem Einstieg in den neuen Geschäftszweig musste man erst die Probleme, die man sah, aus dem Weg geräumt wissen – namentlich das teilweise fragwürdige Geschäftsmodell und der potenzielle Verlust des Wertes der bekannten Nintendo-Marken. Die Zusammenarbeit mit DeNA hätte durch die gute Übereinstimmung der beiden Unternehmen nun zu einem Kompromiss geführt, der für Nintendo mehr als annehmbar sei: Die Entwicklung der Spiele bliebe weiterhin zu 100 Prozent Nintendos Angelegenheit, das Unternehmen solle die volle kreative Kontrolle über sei-

Auf Smartphones und Tablets ist vor allem das Free2Play-Geschäftsmodell weit verbreitet. Allerdings ist auch Nintendo das Konzept nicht fremd: Mit Titeln wie *Steel Diver: Sub Wars* oder *Pokémon Shuffle* für den Nintendo 3DS hat man in dieser Hinsicht bereits erste Erfahrungen gesammelt, die man nun nutzen möchte.

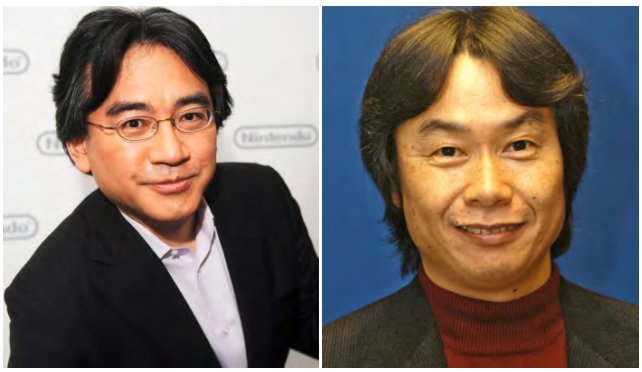
Auf dem japanischen Handheld-Markt ist Nintendo weiterhin eine Instanz – nicht die schlechtesten Voraussetzungen für einen erfolgreichen Start in den Smartphone-Markt.

Gemeinsam mit Neo-Partner DeNA soll der Einstieg in das bisher unerforschte Geschäftsfeld gelingen. DeNA übernimmt dabei die logistischen Aufgaben.

ne verschiedenen Serien behalten. DeNa zieht im Gegenzug im Hintergrund die Fäden und stellt dem Mario-Konzern das geballte Know-how aus fast zwei Jahrzehnten Handymarkt-Erfahrung zur Verfügung. Sämtliche logistischen Aufgaben bei der Vermarktung der Handy-Spiele sowie die Bereitstellung und Betreuung von Servern und anderen Diensten fallen DeNA zu. Um den Deal zu besiegeln, kauften die beiden Firmen gegenseitig Aktienanteile des jeweils anderen – Nintendo ist zukünftig mit zehn Prozent an DeNA, DeNA zu einem Prozent an Nintendo beteiligt. Zusätzlich zu dieser Kooperation wird der neue Partner des Mario-Konzerns für die Gestaltung des vor einiger Zeit angekündigten Club-Nintendo-Nachfolgeprogramms zuständig sein. Ende 2015 soll der noch namenlose Dienst starten und auf so ziemlich allen Endgeräten lauffähig sein. Genaue Details zu den Features des Dienstes gibt es aktuell aber noch nicht. Es ist jedoch zu erwarten, dass die vor einiger Zeit eingeführte Nintendo Network ID hierbei eine wichtige Rolle spielen wird.

It's-a-Free2Play?

Die Börse reagierte mit Euphorie auf die Kooperation der beiden Firmen: Am Tag nach der Pressekonferenz, auf der Satoru Iwata die Neuigkeit offiziell machte, stieg Nintendos Aktienwert um nicht weniger als 21,3 Prozent an – DeNAs Aktienwert verdoppelte sich kurzzeitig sogar beinahe. Dabei bleiben bisher noch viele Fragen offen, etwa zum künftigen primären Bezahlmodell. Nach Angaben Nintendos wolle man je nach Spiel entscheiden, ob man entweder ein klassisches Kaufmodell oder Free-2Play nutzen wolle. Ob Nintendo sich auch bei digitalen Käufen mehr an den bisherigen Preisen von 40 bis 60 Euro für Vollpreistitel orientieren will oder sich mehr an die üblichen Smartphone-Preise anpasst, bleibt also offen. Auch ein völlig neues, Bezahlmodell ist nach Aussagen Iwatas nicht ausgeschlossen – der sich ständig ändernde Mobilmarkt würde eine dynamische Anpassung erfordern. Ein Fokus auf Free2Play ist zumindest zu Beginn auf jeden Fall zu erwarten, schließlich sammelte man in dieser Hinsicht unter anderem mit *Steeldiver: Sub Wars* und aktuell *Pokémon Shuffle* auf dem 3DS bereits Erfahrung. Iwata betonte jedoch, dass man von den teils massiv eingeschränkten Spielerlebnissen anderer Hersteller durch In-App-Käufe Abstand nehmen will



Satoru Iwata (links) gab die neue Geschäftsstrategie offiziell bekannt. Shigeru Miyamoto (rechts) wird weiterhin exklusiv für Wii U und 3DS entwickeln.

NINTENDO NX: NINTENDOS NÄCHSTE REVOLUTION?

Da war doch noch was: Angesichts der geradezu sensationellen Ankündigung, dass Nintendo ab sofort Spiele für Smartphones entwickelt, ging die zweite Neuigkeit beinahe unter, dass man auch offiziell an einer neuen Spiele-zentrierten Hardware werkelt. Viel ist aber noch nicht über die vorläufig auf den Namen Nintendo NX getaufte Maschine bekannt.

Die im Vergleich zur DeNA-Kooperation und dem Einstieg ins Smartphone-Spielegeschäft deutlich weniger gewichtige Ankündigung der neuen Nintendo-Hardware Nintendo NX geschah vor allem aus einem Grund: Um den langjährigen, treuen Fans angesichts des Handy-Deals zu zeigen, dass man sie auch in Zukunft nicht vergessen und weiterhin als Konsolen-Hersteller in Erscheinung treten wird. Das ist nicht nur unsere Interpretation, sondern wurde von Nintendo-Präsident Satoru Iwata genau so bekanntgegeben. Insofern müssen wir trotz dieses Mini-Infohappens bis zur offiziellen Enthüllung der Hardware noch bis irgendwann 2016 – die E3 ist natürlich ein heißer Tipp – warten. Tatsächlich ist bisher nicht einmal bekannt, um was für eine Art von Gerät es sich handeln wird. Eine neue stationäre Konsole? Ein Handheld? Eine Mischung aus beiden? Für einen solchen Hybriden (oftmals als „Nintendo Fusion" betitelt) sprechen einige Gerüchte , die in den letzten Monaten die Runde machten und auch durch offizielle Aussagen von Iwata und Miyamoto untermauert wurden. Denn für kommende Hardware-Iterationen will der Konzern verstärkt auf die Konnektivität von Konsole und Handheld setzen. Eine Bestätigung ist das jedoch freilich trotzdem nicht, zumal der (die? das?) Nintendo NX aktuell als drittes Standbein neben Wii U und Nintendo 3DS geplant ist. Eine solche Bekanntmachung muss jedoch nicht viel bedeuten, das zeigt ein Blick in die nähere Vergangenheit: Auch der Nintendo DS wurde anno 2004 unter exakt derselben Prämisse vorgestellt, nur um den Game Boy schlussendlich als primären Nintendo-Handheld abzulösen. Dass sogar Nintendo selbst die damalige Behauptung nicht allzu ernst nahm, zeigt die Tatsache, dass die ersten DS-Varianten über einen Game-Boy-Modulslot verfügten und die kultige Backstein-Tragekonsole somit von Anfang an obsolet machten. Weiterhin möglich, aber unwahrscheinlich ist, dass es sich bei Nintendo NX um ein eigenes Nintendo-Smartphone handelt – auf dass die neue Geschäftsstrategie noch mehr Früchte trage. Unwahrscheinlich ist das jedoch deswegen, weil die NX-Hardware eben nicht als Supplement zu den App-Spielen, sondern explizit als Spiele-System für diejenigen gedacht ist, die dem neuen Geschäftsfeld kritisch gegenüberstehen. Darum ist auch nicht davon auszugehen, dass die ebenfalls angekündigte, aber bis heute nicht genau spezifizierte Quality-of-Life-Initiative Nintendos in direktem Zusammenhang mit Nintendo NX steht. Jedenfalls, so Iwata, werde das System ähnlich der Wii mit ihrer Bewegungssteuerung wieder einmal eine „Revolution" in der Spiele-Branche auslösen, denn das bloße Überarbeiten existierender Hardware sei langweilig. Was auch immer NX im Endeffekt sein wird: Weder sollte man dem Gerät bereits zu euphorisch entgegenfiebern noch sollte man die Idee einer Ankündigung, während Wii U und 3DS noch in der Blüte ihrer Lebenszeit stehen, verdammen. Die Erwähnung durch Satoru Iwata war letzten Endes nichts weiter als die Ankündigung einer Ankündigung, die erst im nächsten Jahr stattfinden soll; bis der/die/das Nintendo NX erscheint, dauert es wohl mindestens noch bis Ende 2016, eher irgendwann 2017, und bis dahin sind die Wii U über vier und der 3DS stolze sechs Jahre auf dem Markt – für Konsolengenerationen-Wechsel keine unüblichen Zeitspannen.

und regte eine Neudefinition des Geschäftsmodells als Free2Start an. Interessantes Detail am Rande: Das *Pokémon*-Entwicklerstudio Game Freak, das seit jeher als 2nd-Party-Entwickler für Nintendo werkelt, hatte bereits in der Vergangenheit erste Erfahrungen mit nützlichen Taschenmonster-Apps für Handys und Tablets gesammelt. Rückblickend betrachtet kann dies wohl als ein erster Schritt Nintendos in den bis dato unbekannten Markt gesehen werden.

Qualität im Vordergrund

Ebenso steht noch nicht fest, wann genau mit den ersten Ergebnissen des Deals zu rechnen ist. Bekannt ist, dass noch 2015 eine erste Software erscheinen soll. Ob es sich dabei dann um einen „richtigen" Titel oder zunächst lediglich um eine Unterhaltungs-Software ohne echten Spielcharakter handeln wird, darauf wollte sich Iwata noch nicht festlegen. Man werde, so der Nintendo-Chef, auch auf Smartphones stets Qualität vor Quantität stellen und nicht auf Teufel komm raus so viele Titel wie möglich pro Jahr veröffentlichen. Passend dazu wird es sich bei den Spielen für Smartphones auch nicht um Umsetzungen bereits existierender Titel handeln: Sämtliche neue Software wird exklusiv entwickelt ohne bestehende Spielideen zu verwursten. Die völlig anderen Steuerungs-Optionen der Touch-basierten Smartphones und Tablets würden reine Umsetzungen ohne Qualitätseinbußen nicht zulassen, so Iwata. Prinzipiell seien aber Smartphone- beziehungsweise Tablet-Versionen von jeder etablierten Nintendo-Serie möglich. Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto wird in die Smartphone-Entwicklungen übrigens nicht involviert sein und sich nach wie vor voll den Titeln für Wii U und 3DS widmen. Ob das bedeutet, dass die kommenden Spiele lediglich die Nintendo-Marken nutzen und sie in ein neues Gameplay-Gewand stecken – man denke an einen *Mario*-Endless-Runner oder ein *Zelda*-Knobelspiel –, ist noch nicht abzusehen. Wohl aber, welche Ziele man mit den kommenden Titeln hat: DeNA-CEO Shintaro Asako rechnet mit einem kolossalen Erfolg auf dem App-Markt und wünscht sich tägliche Nutzerzahlen, die an jene von *Candy Crush Saga* oder *Angry Birds* heranreichen. 100 Millionen Downloads für einzelne Spiele hält er für wahrscheinlich.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Das wird ein ganz schwieriger Balanceakt – und ein wichtiger!"

Vor etwa einem Jahr hatte ich hier in der N-ZONE eine Reportage namens „Nintendo in der Krise" verfasst – und mich dort vehement gegen die Idee ausgesprochen, Nintendos Marken auf Mobiltelefon-Plattformen zu veröffentlichen. Dieser Meinung bin ich nach wie vor: Nintendos seit Jahrzehnten etablierte Charaktere sind eine Ressource, wie sie es dieser Tage nur ein einziges Mal in der Videospielindustrie gibt. Das macht sie so wertvoll – und die Aktienkurse sowohl Nintendos als auch DeNAs trugen dieser Tatsache Rechnung. Jetzt gilt es, sehr umsichtig zu agieren – wenige Dinge sind so schnell ruiniert wie ein guter Ruf und Handyplattformen neigen dazu, Reputationen zu zerstören. Zum Glück ist Nintendo eine besonnene Firma.

Nintendos Neue

Dieser Versuch, neue Spieler-Schichten zu erobern, erinnert an die Philosophie, welche zur Entwicklung der Wii führte – und sich als voller Erfolg für Nintendo herausstellte. Zudem wünscht Satoru Iwata sich, dass durch die Smartphone-Apps auch bisher nicht konsolenaffine Gelegenheitsspieler auf Wii U und 3DS aufmerksam werden und sich die beiden Geschäftsmodelle somit gegenseitig unterstützen. Um hier erfolgreich zu sein, darf der Konsolen- beziehungsweise Handheld-Markt angesichts des neuen Geschäftsmodells jedoch nicht an Bedeutung verlieren. Hier kommt Nintendo NX ins Spiel – die frisch angekündigte Nintendo-Hardware ist ein Zeichen dafür, dass der Mario-Konzern seine treuen und ergebenen Fans nicht außen vor lassen will. Es bleibt jedoch abzuwarten, was genau Nintendo NX sein wird – konkrete Infos sollen erst 2016 folgen. Alles, was bisher bekannt ist, steht in unserem Extra-Kasten eine Seite zuvor!

MEINUNG
Lukas Schmid

„Ein spannender Schritt für Nintendo – und ein Gewinn für Videospiele-Liebhaber“

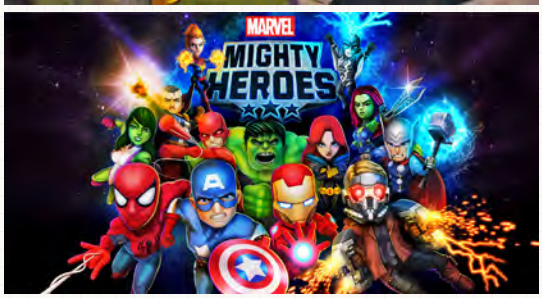
Die Nachricht, dass Nintendo ins Smartphone-Spielegeschäft einsteigt, klingt für Fans erst einmal wie der Untergang des Pilzkönigreich-Abendlandes – zu sehr sind Mobile-Titel mit schneller Geldmache und mangelnder Qualität konnotiert. Nintendo könnte aber durch hochwertig entwickelte Spiele genau diesen Umstand ändern und Smartphone-Besitzern dadurch zu neuen Freuden verhelfen. Gleichzeitig müssen sich Konsolen-Spieler nicht fürchten, denn die Smartphone-Spiele werden die restliche Videospiel-Sparte ja nicht ersetzen, sondern lediglich ergänzen – und im Idealfall so viel Geld in die Taschen des Mario-Konzerns spülen, dass für die „richtigen“ Produktionen mehr monetäre Ressourcen zur Verfügung stehen als jemals zuvor. Kurzum: Eine Win-Win-Situation für alle Beteiligten. Über die Ankündigung von Nintendo NX freue ich mich natürlich erst einmal – so eine Nachricht ist schließlich immer spannend –, interpretiere hier aber zunächst nicht zu viel hinein: Bis das Ding erscheint, ist es noch eine ganze Weile hin und sich hier bereits in wilden Spekulationen zu ergehen, macht nur bedingt Sinn.

Spannende Perspektiven

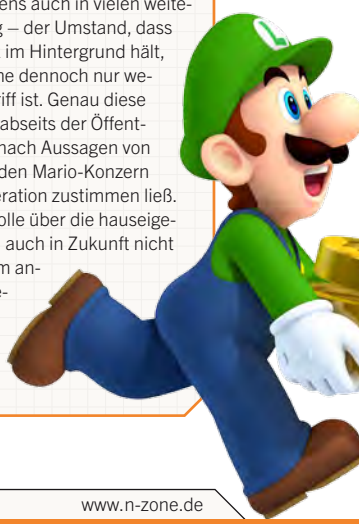
Wie auch immer man zu Nintendos neuer Strategie steht: Es ist nicht abzustreiten, dass sie dem Konzern jede Menge neue Möglichkeiten eröffnet und potenziell Millionen neue Fans bedeuten könnte, denen die Firma bisher nicht einmal ein Begriff war. Ebenso stellt das Ganze jedoch ein Risiko dar, denn es ist der erste richtige Ausbruch des Konzerns aus dem vertrauten System aus intern produzierten Konsolen und Handhelds (wenn man von einigen frühen Kooperations-Versuchen wie den *The Legend of Zelda*-Titeln für das Philips CD-i absieht – die gründlich in die Hose gingen). Wie gut die Nintendo-Marken bei konzernfremden Spielern schlussendlich ankommen, steht somit in den Sternen. Im besten Fall erholt sich der strauchelnde Mario-Konzern durch diesen gewagten Neustart und steht in Kürze wieder als großer Gewinner am Videospiele-Markt da. Ebenso könnte sich das viele Jahre lang beschworene Mantra, dass nur durch eigene Hardware der Wert von Marken wie Mario sichergestellt werden könne, trotz aller durch den DeNA-Deal getroffenen Vorsichtmaßnahmen als wahr herausstellen und in diesem Fall wären die Tage Nintendos als Konsolen-Produzent wohl eher über kurz als über lang gezählt. Wir hoffen jedoch natürlich auf und glauben an erstere Variante und sehen den mutigen neuen Schritt des Mario-Konzerns als eine Chance, schon bald wieder in alter Größe zu erstrahlen. Denn wenn ein Unternehmen in seiner ruhm- und traditionsreichen Geschichte schon mehrmals bewiesen hat, dass es in der Lage ist, sich auch angesichts scheinbar auswegloser Situationen immer wieder aufzurappeln, dann ist das ohne Frage Nintendo! **Lukas Schmid**

DeNA WER? – NINTENDOS NEUER MOBILE-PARTNER

Die große Unbekannte in Nintendos neuer Geschäftsstrategie hört auf den Namen DeNA. Was hat es mit dem Unternehmen auf sich, das zukünftig dermaßen eng mit dem Mario-Konzern zusammenarbeiten wird? Wir stellen den Smartphonemarkt-Experten vor.



Was, ihr habt vor der Smartphone-Kooperation mit Nintendo noch nie von DeNA gehört? Nun – wir auch nicht. Dabei ist das japanische Unternehmen zumindest in Nippon eigentlich ein großer Name und ein alter Hase im japanischen Handy-App-Geschäft. Die Firma mit Sitz in Tokio wurde 1999 gegründet und ging als Auktions-Plattform ursprünglich gegen ähnliche Anbieter wie eBay ins Rennen. Nachdem dieser Plan nur bedingt fruchtete, wandte man sich dem Handy-Geschäft zu und entwickelte bereits in der Frühzeit der mobilen Unterhaltung Mobile-Spiele sowie andere Anwendungen wie Sport- oder Gesundheits-Apps für unterwegs. War man zunächst ausschließlich als Entwickler tätig, so begab man sich nach ersten Erfolgen auf dem heiß umkämpften Markt in den operativen Bereich: 2010 gründete DeNA Mobage, eine virtuelle Plattform, auf der nun erstmals auch nicht selbst entwickelte Titel angeboten wurden und auf der sich User ähnlich einem sozialen Netzwerk austauschen können. Neben Eigenentwicklungen finden sich im Portfolio der Firma übrigens auch viele Lizenztitel – so laufen etwa die Apps *Final Fantasy: Record Keeper*, *Star Wars: Galactic Defense* oder *Marvel: Mighty Heroes* unter DeNAs Banner. Auch in Zukunft will das Unternehmen selbstständig weiter Spiele produzieren – die Nintendo-Titel hingegen werden ausschließlich von Nintendo selbst hergestellt. Neben Japan ist das Unternehmen seit mehreren Jahren übrigens auch in vielen weiteren Teilen der Welt tätig – der Umstand, dass man sich generell stark im Hintergrund hält, erklärt, warum der Name dennoch nur wenigen Spielern ein Begriff ist. Genau diese Bereitschaft zur Arbeit abseits der Öffentlichkeit ist es übrigens nach Aussagen von Satoru Iwata auch, die den Mario-Konzern schließlich einer Kooperation zustimmen ließ. Nintendo will die Kontrolle über die hauseigenen Marken schließlich auch in Zukunft nicht in Verbindung mit einem anderen Unternehmen genannt sehen und stets die vollständige kreative Kontrolle über diese behalten.



TOUCH FOR FUN
DIE AUSSICHTSREICHSTEN SMARTPHONE-KANDIDATEN

Jetzt, wo Nintendos Einstieg in den Smartphone- und Tablet-Spielemarkt offiziell ist, stellt sich natürlich die Frage: Welche Nintendo-Titel wären für iPhone, iPad und Co. besonders geeignet? Wir präsentieren einige der unserer Meinung nach heißesten Kandidaten.

FIRE EMBLEM & ADVANCE WARS

Sowohl *Fire Emblem* als auch *Advance Wars* – beide vom Entwicklerstudio Intelligent Systems – würden auf Touch-Geräten wunderbar funktionieren. Die Strategie-Spiele benötigen keine schnellen Reaktionen, stattdessen könnte man seine Züge in aller Ruhe planen und mittels simpler Streichbewegungen auslösen.

POKÉMON SHUFFLE

Der vielleicht logischste Kandidat unserer Auflistung erprobt in genau diesem Moment auf dem Nintendo 3DS das Free2Play-Modell – und wurde bereits viele Millionen Male heruntergeladen. Das simple Geschicklichkeits-Gameplay im Stil von *Candy Crush Saga* lässt sich 1:1 auf Smartphones und Tablets übertragen.

MARIO KART

Rennspiele funktionieren auf Touch-Geräten überraschend gut; in den meisten Fällen lenkt man die Gefährte mittels Bewegungssensoren, Gas und Bremse funktionieren entweder automatisch oder mittels Touch-Buttons. Auch *Mario Kart* ist seit *Mario Kart Wii* Bewegungssteuerung nicht fremd – gute Voraussetzungen also.

NINTENDOGS

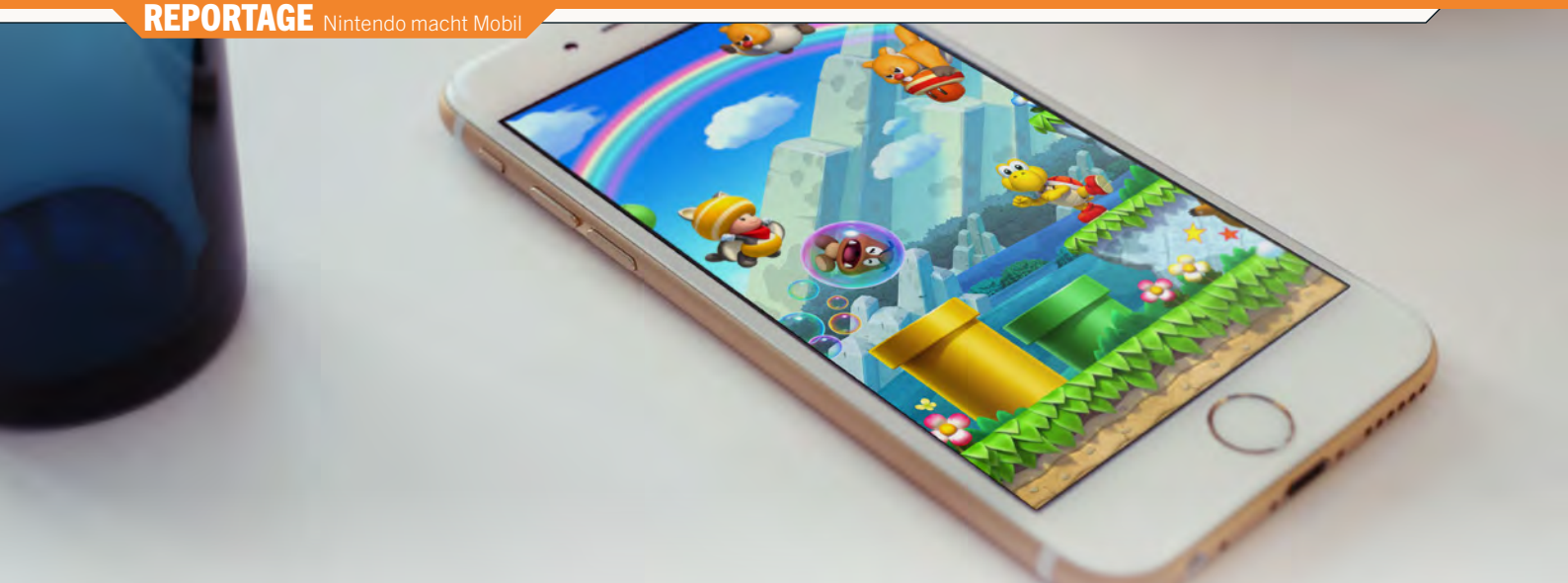
Gerade Gelegenheitsspieler haben auf Smartphones und Tablets ein Zuhause gefunden – also jene Zielgruppe, die zu Wii- und DS-Zeiten von Nintendo heiß umworben wurde. Einer der größten Erfolge, der in dieser Zeit geboren wurde: *Nintendogs*. Die Haustier-Simulation würde auf Handys tadellos funktionieren.

ANIMAL CROSSING

Kaum eine Nintendo-Serie kommt sowohl bei Gelegenheits- als auch regelmäßigen Spielern gleichermaßen gut an wie *Animal Crossing*. Die zuckersüße Lebenssimulation könnte auf Touch-Geräten dank Micro-Transaktionen, mittels derer man etwa Möbel für das virtuelle Haus ersteht, ein großer Erfolg werden.

KID ICARUS & SIN & PUNISHMENT

Sowohl bei *Kid Icarus* (zumindest der 3DS-Fassung) als auch *Sin & Punishment* handelt es sich im Grunde um Rail-Shooter. Hauptsächlich muss man sich darum kümmern, Unmengen von Gegnern ein Ende zu bereiten. Das könnte auf einem Touchscreen und mittels Wisch- und Tipp-Gesten ebenfalls gut klappen.



COOKING MAMA

Kleine, in wenigen Minuten abgeschlossene Abfolgen von Minispielen, die schon auf DS und 3DS ausschließlich auf Touchscreen-Steuerung setzen – für Bus oder Bahn ist *Cooking Mama*, dessen fünfter Teil soeben erschienen ist, geradezu ideal und böte sich als billiger Zwischendurch-Download an.

TOUCHSCREEN-KIRBY

Die klassischen *Kirby*-Jump&Runs sehen wir nicht als allzu gut geeignet für Smartphone-Umsetzungen an – genauso wie *Mario* benötigen die Hüpfer präzise Steuereingaben, die so auf einem Touchscreen nicht möglich sind. Die lediglich per Stylus gesteuerten *Kirby*-Spin-offs von DS und Wii U hingegen würden perfekt passen.

DR. KAWASHIMAS GEHIRNJOGGING

Das hier ist ein echter No-Brainer (Versteht ihr? No-Brainer? Weil, Gehirn, und Gehirnjogging, und – okay, wir hören ja schon auf zu versuchen, lustig zu sein): Die simplen Gedächtnisaufgaben lassen sich wie die *Cooking Mama*-Minispiele problemlos während einer Busfahrt lösen und sind recht billig in der Entwicklung.

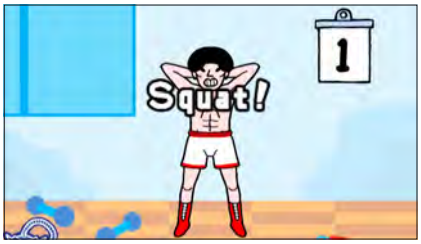
MARIO-RPGS

Völlig ohne Kompromisse würde sich ein *Mario*-RPG wohl nicht übertragen lassen: Die Steuerung in der Oberwelt klappt per Touch-Buttons wahrscheinlich nicht so gut wie mit einem Steuerkreuz. Da hier aber ohnehin schnelle Aktionen gefragt sind und die echte Action in den Kämpfen passiert, ist dieses Manko vernachlässigbar.

POKÉMON

Kaum ein Spiel dürften sich Smartphone-Besitzer wohl mehr erhoffen als ein vollwertiges *Pokémon*-Rollenspiel für ihr Gerät, und kaum ein Spiel würde einen etwas höher angesetzten Preis wohl mehr rechtfertigen. Wie bei den *Mario*-Rollenspielen dürfte die Kampf-Kontrolle auch per Touchscreen problemlos hinhauen.

WARIOWARE



WarioWare und Smartphones beziehungsweise Tablets, das klingt wie eine perfekte Mischung – und dürfte wohl auch eine solche sein. Während man das Hauptspiel gratis zur Verfügung stellt, könnte man neue, supersimple aber extrem spaßige Micro-Games als kostenpflichtige Zusatzinhalte anbieten.

ELITE BEAT AGENTS

Schade, dass *Elite Beat Agents* bei uns nie die Aufmerksamkeit erhalten hat, die es verdienen würde, gehört es doch mit zu den besten, rhythmusbasierten Musikspielen. Ein Smartphone-Auftritt könnte der Serie, bei der im japanischen Original übrigens Cheerleader statt Agenten tanzen, zu mehr Bekanntheit verhelfen.

MARIO PARTY

Machen wir uns nichts vor: Nintendos Online-Mehrspielersystem für Wii U und 3DS ist gelinde gesagt verbesserungswürdig, manche Titel wie *Mario Party: Island Tour* werden gleich völlig ohne Online-Option ausgeliefert. Dank DeNAs Expertise steht einem vernünftigen mobilen *Mario Party*-Ableger aber nichts mehr im Wege.

SPIN-OFFS MIT VERÄNDERTEM GAMEPLAY

Link's Crossbow Training zeigen wir hier stellvertretend für alle Nintendo-Franchises: Man nehme die bekannte Marke und stecke sie in ein neues, von den Hauptspielen unabhängiges Gewand. Bei einer solchen Entwicklung fiele auch die schwere Aufgabe weg, komplexere Titel trotz beschränkter Steuerungsoptionen umzusetzen.

DEUTSCHER
COMPUTERSPIELPREIS

VERLEIHUNG AM

21. APRIL 2015 IN BERLIN

LIVE

Sei dabei und feiere mit! Verfolge die Preisverleihung per Live-Übertragung im Netz. Mehr Infos unter: www.deutscher-computerspielpreis.de

VOTE

ABSTIMMUNG ZUM

PUBLIKUMSPREIS

Sei Teil des DCP und stimme für dein Lieblingsgame beim Publikumspreis. Gewinne mit etwas Glück zwei Eintrittskarten für die Preisverleihungs-Gala am 21.4. in Berlin.

unterstützt von

King
gamescom
KOCH MEDIA
GAMES FOR FAMILIES

Ausrichter

Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur
BIU Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware
GAME Bundesverband eV
STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

Förderer

medienboard Berlin-Brandenburg GmbH

Kooperationspartner

INTERNATIONAL Games Week BERLIN

Medienpartner

computec MEDIA

Veranstalter

BOSL EVENTAGENTUR IDEEN BEWEGEN.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

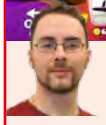
1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2015/2016

Wenn es um die *Zelda*-Spiele für Nintendos Heimkonsolen geht, sind Verschiebungen ja nichts Neues mehr. Nun hat es auch den Wii-U-Teil getroffen und Eiji Aonuma hat verkündet, dass der Release in diesem Jahr womöglich nicht mehr eingehalten wird. Stattdessen möchten die Entwickler das Bestmögliche aus dem Spiel rausholen. Eine Verschiebung wäre zwar schade, doch wenn sie der Qualität des fertigen Spiels zukommt, begrüßen wir diese Entscheidung natürlich.

REDAKTIONS-TOP-5

1 SPLATOON (Wii U)



Nachdem Marco mehrere Stunden lang Splatoon spielen konnte und davon in der Redaktion berichtete, wuchs unsere Vorfreude nochmals an!

Platz im letzten Monat: 1 **Termin:** Mai 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action

2 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Platz im letzten Monat: 2 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Nintendo **Genre:** Action-Adventure

3 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Platz im letzten Monat: 3 **Termin:** 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Monolith Soft **Genre:** Rollenspiel

4 CODE NAME: S.T.E.A.M. (3DS)

Platz im letzten Monat: 5 **Termin:** 15. Mai 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Intelligent Systems **Genre:** Strategie

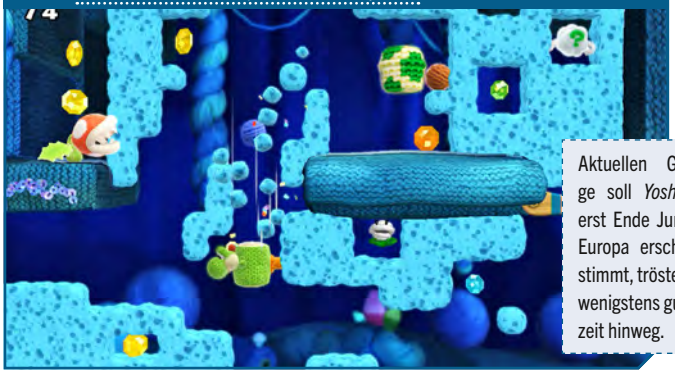
5 PUZZLE & DRAGONS Z/SUPER MARIO EDITION (3DS)

NEU

Platz im letzten Monat: - **Termin:** Mai 2015
Hersteller: Nintendo **Entwickler:** Gungho Entertainment **Genre:** Geschick/RPG

2 YOSHI'S WOOLLY WORLD (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 1. Halbjahr 2015



Aktuellen Gerüchten zufolge soll *Yoshi's Woolly World* erst Ende Juni hier bei uns in Europa erscheinen. Falls das stimmt, tröstet *Splatoon* im Mai wenigstens gut über die Wartezeit hinweg.

3 SPLATOON (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** Mai 2015

Endlich hatten wir die Gelgenheit, die spaßige Einzelspieler-Kampagne von *Splatoon* auszuprobieren. Unsere Eindrücke und noch weitere Infos lest ihr in unserer großen Titelstory zwei Seiten weiter.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 XENOBLADE CHRONICLES X (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2015

Bis wir die gigantische Welt von *Xenoblade Chronicles X* erkunden dürfen, wird es noch viele Monate dauern. Immerhin steht *Xenoblade Chronicles 3D* nun da. Unseren Test gibt's ab Seite 44.

5 MARIO MAKER (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Level-Editor/Jump&Run **Termin:** 2015

Selbst in die Rolle von Miyamoto schlüpfen und fleißig Mario-Levels erschaffen – die Prämisse von *Mario Maker* ist spannend – und entsprechend viele unserer Leser freuen sich daher auf den Titel.

6 CODE NAME: S.T.E.A.M. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 15. Mai 2015

Während das neue Strategie-Spiel von Intelligent Systems in den USA bereits erschienen ist, müssen wir uns noch bis Mitte Mai gedulden. Doch für Fans von Taktik-Rollenspielen lohnt sich das Warten!

7 YOUKAI WATCH (3DS)

Hersteller: Level-5 **Genre:** Rollenspiel **Termin:** Noch nicht bekannt

8 KIRBY UND DER REGENB. (Wii U)

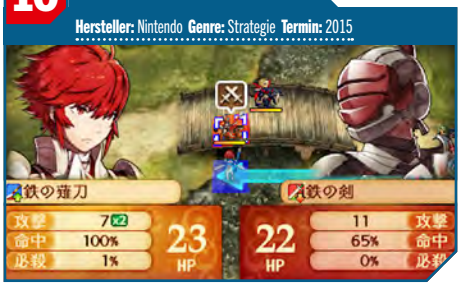
Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 8. Mai 2015

9 STARFOX (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** 2015

10 FIRE EMBLEM (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** 2015



SPLATOON

Wii U

GESPIELT

Wii U Groß angespielt: In der Frankfurter Nintendo-Zentrale konnten wir uns einen ganzen Tag lang hitzige Gefechte im kommenden Wii-U-Hit liefern und diverse Spielmodi ausprobieren.

Ein von beiden Fraktionen hart umkämpftes Gebiet: Im neuen Splat-Zone-Modus werdet ihr es oft zu Gesicht bekommen.

Es ist ein schöner, wenn auch ziemlich kühler Donnerstagmorgen, als der Autor dieser Zeilen in sein Auto steigt und sich gegen kurz nach halb 7 Uhr in Richtung Main-Metropole aufmacht. Vom Getränkehalter aus verbreitet schon ein Becher voll schwarzen Kaffees sein Aroma, in der Musikanlage rotiert ausnahmsweise mal keine Musik-CD. Die Staumeldungen diverser Radiosender sind an diesem Tag wichtiger, denn bis nach Frankfurt sind es von Nürnberg aus knappe zwei Stunden – ein Zeitraum, der sich gerne mal verlängert, weil auf dieser Strecke regelmäßig mit massiven Verkehrsbehinderungen zu rechnen ist. Der verfrühte Aufbruch von Franken aus hatte aber seine Berechtigung, denn Nintendo lud schon am Vormittag zu einem großen Anspieltermin für *Splatoon* ein, welcher pünktlich um 9.45 Uhr beginnen sollte. Der Gott der Autobahnen, sofern er überhaupt existiert, war an diesem Tage jedoch ausgesprochen milde gestimmt – und so kam die N-ZONE-Vertretung etwas zu früh in Frankfurt an. Genügend Zeit, um sich in Nintendos hauseigenem Café im Eingangsbereich einen kräftigen Cappuccino sowie einen süßlichen Chai Latte zu gönnen. Ungewöhnlich viel Koffein für einen so kurzen Zeitraum, doch wir sollten bald merken, wofür wir den Energieschub noch brauchen würden.

Ohne Training geht nix!

Die insgesamt acht aufgebauten Stationen mit Wii U, GamePad, Kopfhörer und Riesenfernseher machten schon sehr deutlich, worum es heute bei *Splatoon* gehen solle: Eine groß angelegte Multiplayer-Session mit acht verschiedenen Spielern. Nach einer kurzen Einweisung von Nintendos Personal durfte man sich aber nicht sofort gegenseitig mit bunter Tinte bespritzen. Stattdessen war die erste halbe Stunde dafür angesetzt, fünf Stages der Einzelspielerkampagne eingehend auszuprobieren und erst mal ein wenig zu üben. Auch wenn *Splatoon* spielerisch auf den ersten Blick wie ein normaler Third-Person-Shooter aussieht, gibt es bereits bei der Steuerung einige Kniffe, die das Game sehr ungewöhnlich machen. Beim Bewegen der Kamera etwa setzt ihr den rechten Analogstick ein, um nach links oder rechts zu schauen. Wollt ihr euch zusätzlich noch vertikal umsehen, müsst ihr das Gamepad leicht nach oben oder unten neigen – je nachdem, wie stark ihr die Empfindlichkeit vorher eingestellt habt. Dass dies zu Beginn ein wenig Übung erfordert – sowohl für Genre-Neulinge als auch für abgeklärte Profis –, versteht sich von selbst. Bereits nach wenigen Minuten nimmt man aber schon zielgenau die feindlichen Oktopoden ins Visier, die sich mit großen Glubschaugen unserem Tintenfisch-Teenager nähern.

Mal ganz ehrlich: Wann hat ein Shooter das letzte Mal dermaßen viele und zugleich strahlende Farben geboten?

WELCHER SOAKER SOLL'S DENN SEIN?

Hier zeigen wir euch eine Handvoll der Waffen, die ihr in *Splatoon* benutzen dürft. Bei den endgültigen Namen davon übernehmen wir an dieser Stelle aber keine Gewähr.

Bazooka
Eine Abwandlung des normalen Standardgewehrs, allerdings ist die Schussrate bedeutend niedriger. Dafür verursacht die Explosion am Ende eine größere Sauerei und kann schon feindliche Inklinge außer Gefecht setzen, die nur ein paar Schritte daneben stehen. Ein prima Allzweckgerät.

Farbroller
Das perfekte Werkzeug für alle, die ihren Teamkameraden Spielraum verleihen wollen und dabei große Flächen einfärben. Lasst euch dabei aber nicht aus dem Hinterhalt überraschen, denn die Reichweite des Rollers ist im Kampf extrem kurz. Nur für Nahkämpfer.

Granate
Eine gut platzierte Farbbombe wirkt bei defensiven Gegnern, die sich hinter Ecken oder auf höheren Plattformen verschanzt haben, wahre Wunder. Für hämische Freude sorgt die Waffe, wenn ihr sie in eine Gruppe aus feindlichen Inklingen werft und keiner von ihnen sie bemerkt …

Farbdusche
Der primäre Zweck dieser Vorrichtung ist es nicht, Schaden beim Gegner anzurichten. Viel eher solltet ihr die Sonderwaffe dazu nutzen, um enge Zugänge abzusperren oder es als Schutzschild zu verwenden. Eine sehr taktische Waffe, die in klugen Händen die Entscheidung bringen kann.

Tint-O-Phon
Auch wenn es auf dem Bild danach aussehen mag: Große Gebiete einfärben könnt mir mit dem Megaphon nicht, dafür aber jede Menge Gegner ausschalten. Selbst jene, die sich gerade hinter Wänden und Mauern verstecken. Waffen wie diese müsst ihr zuvor erst lange aufladen.

Wer möchte, darf in *Splatoon* auch nur auf die modische Komponente seines Inklings Wert legen. Die Profilwerte solltet ihr dabei aber nicht zu sehr missachten.

N-ZONE vs. Oktopus

Zu bestaunen gab es die feindliche Fraktion in *Splatoon* schon mehrmals, doch erst jetzt durften wir selbst überprüfen, wie sie sich uns gegenüber im direkten Kampf verhält. Die Standardvariation, ob nun auf dem Boden per Tentakel unterwegs oder mithilfe eines Propellerhelmes in der Luft, hält noch keine großen Überraschungen bereit. Sobald uns die Meeresbewohner aus mittlerer Distanz erspähen, bewegen sie sich auf uns zu und eröffnen das Feuer. Ihres eher gemächlichen Tempos wegen stellen sie einzeln jedoch keine große Gefahr dar und können leicht ausmanövriert werden – sofern sie nicht in Scharen auftauchen und von allen Seiten angreifen. Ganz anders sieht es schon aus, wenn einer der Oktopoden einen großen Schild bei sich trägt und ihr ihn von vorne nicht attackieren könnt. Hier kommen eure Extrawaffen in Form von Farbbomben ins Spiel, die ihr nach vorne in den verwundbaren Rücken des Gegners werfen könnt. Alternativ kann das Wurfgeschoss auch als Ablenkung dienen, um anschließend die ungeschützte Rückseite des glotzenden Kraken neu einzufärben. Etwas mehr Vorsicht walten lassen müsst ihr bei Gegnern, die sich rollend fortbewegen. Nicht nur halten sie ein wenig mehr aus als die herkömmlichen Kopffüßer, sie prallen auch an Wänden ab und können dadurch unvorsichtigen Tintenfischen, die zu nahe an ihnen herumstehen, gefährlich werden. Selbiges gilt auch für die raketenartigen Oktopoden, welche sich sofort auf euch zubewegen und mit einem lauten Knall explodieren. Reagiert ihr hier nicht rechtzeitig und geht auf Abstand, müsst ihr den Abschnitt beim

Hmm, was ziehe ich heute Schönes an? Laut den Entwicklern entstammen viele Klamotten im Spiel der Jugend der Programmierer und Designer von *Splatoon*.

letzten Checkpoint noch mal neu angehen. Ganz klassisch habt ihr pro Level drei Versuche, könnt verlorene Leben aber zurückgewinnen. Die Stages der Einzelspielerkampagne unterscheiden sich währenddessen enorm von den weitläufig-verwinkelten Arenen des Multiplayers. Hier seid ihr hauptsächlich – zumindest von dem Material, was wir bislang selbst spielen konnten – auf fliegenden Konstruktionen unterwegs und müsst überraschend viele Geschicklichkeitspassagen meistern. So etwa gilt es, fliegende Schwämme mit eurer Tinte zu beschießen, damit diese sich damit vollsaugen und als Plattform verwendet werden können. Doch Obacht: Wird euer soeben eingefärbter Schwamm mit feindlicher Farbe bespritzt, verliert er an Umfang und lässt euch im schlimmsten Fall Richtung Abgrund stürzen. An anderer Stelle muss mit der eigenen Spritzpistole ein Ventilator angetrieben werden, damit ihr einen andernfalls unüberwindbaren See aus feindlicher Tinte überqueren könnt. Diesen Augenblick der Schwäche nutzen die Oktopoden sofort zu ihrem Vorteil und gehen entschlossen zum Angriff über. Multitasking ist also gefragt, um aus Situationen wie dieser als Sieger hervorzugehen. Wer sich geschickt anstellt, erreicht sicher die nächste Trampolin-Plattform und wird zur folgenden Ebene katapultiert. Das Ziel jedes Levels ist es, die elektrischen Welse aus den Saugnäpfen der Oktopoden zu befreien. Welchen Zweck diese erfüllen, ist bis jetzt leider noch unbekannt. Was die Hintergrundstory von *Splatoon* zu bieten hat und ob sie dauerhaft an den Bildschirm zu fesseln vermag, dürfen wir euch erst im Test des Spiels verraten.

Diesen Schwamm müsst ihr mit eurer Tinte vollpumpen. Andernfalls könnt ihr den Abgrund darunter nicht überqueren.

Finale Vorbereitungen

Der vorläufige Endgegner des von uns angespielten Kapitels diente zugleich als finale Vorbereitung für die kommenden Gefechte des Mehrspielermodus: Gleich mehrere humanoide Tintenfische, genannt Oktolinge, ähnlich wie unser eigener Charakter, stellten sich uns in den Weg und setzten auch identische Waffen ein. Umdenken war also angesagt, denn genau wie wir können sich diese Squid Girls in ihrer eigenen Tinte verstecken, welche sie in der nahen Umgebung verteilen. Eine Fähigkeit, von der ihr regen Gebrauch machen müsst, um in *Splatoon* Erfolg zu haben. Nicht nur könnt ihr euch in Tintenfisch-Gestalt schneller und ungesehen fortbewegen und euren Tintenvorrat wieder auffüllen, auch weitere Sprünge sind in dieser Form möglich. Von diesen Vorteilen profitieren könnt ihr jedoch erst dann, wenn ihr das vor euch liegende Areal eingefärbt habt – und dies werden eure Kontrahenten in *Splatoon* mit allen Mitteln verhindern wollen. Schon während ihr euch

Auf Knopfdruck geht es flugs ins Feindgebiet, wo schon eure Kameraden um sich ballern: Diese Katapult-Funktion erspart euch eine ganze Menge Laufarbeit.

Ist dieser Bereich in der Splat Zone gesichert, müsst ihr ihn anschließend noch 100 Sekunden lang halten. Das orange Team hier hat noch knapp 54 Sekunden vor sich.

Jetzt ist umdenken angesagt: Euer Inkling hat kaum noch grünen Spielraum und der Oktopode vor euch hat aufgrund seines Schildes den Vorteil auf seiner Seite.

heiße Schusswechsel liefert, wird die Umgebung unweigerlich in Mitleidenschaft gezogen. Wo gerade noch alles schön orange war, sind plötzlich überall grüne Kleckse zu sehen, die euch am sicheren Durchqueren hindern und zudem noch schaden. In *Splatoon* können sich die Umstände also sehr oft innerhalb weniger Augenblicke zu euren Ungunsten verändern. Nur wer blitzschnell reagiert, sein Momentum beibehält und jederzeit ein Auge für die gegenwärtigen Farbverhältnisse des Levels hat, wird in Nintendos Shooter als Sieger vom Platz gehen. Allein schon das innovative Konzept hebt *Splatoon* aber von so ziemlich allen anderen Vertretern dieses Genres positiv ab und macht richtig Lust auf mehr.

Frisch gestrichener Modus

Vollends mit der Steuerung und dem Konzept der Fortbewegung vertraut, durften nun sämtliche Gäste des Nintendo-Events endlich den Mehrspielermodus ausprobieren – Big N zufolge soll dieser Part von *Splatoon* den Hauptanteil ausmachen. An diesem Tage standen gleich drei verschiedene Karten und zwei Modi zur Verfügung, von denen einige noch nie zuvor gezeigt worden sind. Variante Nummer 1 ist schon aus dem Ankündigungstrailer des vergangenen Jahres bekannt: Zwei Teams aus je vier Tintenfischen stehen sich in einer geschlossenen Arena gegenüber und müssen versuchen, mehr des vor ihnen liegenden Gebietes einzufärben als das gegnerische Team. Nicht das Ausschalten der Gegner liegt im Fokus, sondern die Kontrolle bereits übernommener Zonen und das Einnehmen der gegnerischen. Der Minibildschirm des Gamepads erweist sich dabei als taktisch überaus wertvolles Instrument, denn dort könnt ihr jederzeit sehen, welche Bereiche des Levels gerade mit welcher Tinte bespritzt sind. Auch über die Position eurer Teamkameraden werdet ihr hier informiert – tippt ihr diese dann noch an, landet ihr nach einem beherzten Sprung direkt neben euren Kumpanen. Besonders im zweiten von uns ausprobierten Spielmodus, Splat Zone genannt, ist dies eine nicht zu unterschätzende Fähigkeit. Hier gilt es, einem festgelegten Areal nicht nur einen eigenen Anstrich zu verpassen, sondern dieses auch noch für 100 Sekunden zu halten. Kommt euch die Kontrolle zwischenzeitlich abhanden, müsst ihr erst ein wenig Zeit wieder gutmachen, ehe der reguläre Timer wieder nach

Eure Ausrüstung in *Splatoon* besteht aus drei Waffen und drei Kleidungsstücken, welche euch diverse Boni verleihen.

Oktolinge sind weitaus gefährlicher als die normalen Tintenfische, da sie über ein ähnliches Angriffsspektrum wie ihr selbst verfügen.

unten abzählt. Hier wurde allerdings schnell deutlich, dass man trotz der unkomplizierten Machart des Spiels etwas Sorgfalt und Planung in sein Vorgehen legen sollte. Gemeinsam koordinierte Angriffe erwiesen sich während unserer Session als wirkungsvoller als einfach nur einzeln ins feindliche Gebiet zu rennen, wo man dann logischerweise leicht über den Haufen geballert wird. Oftmals gingen die Matches so sehr eindeutig mit 100:0 aus, weil eines der Teams frühzeitig die Kontrolle über die Splat Zone erlangte und diese effektiv halten konnte. Für eine vollständige Bewertung hinsichtlich der Balance ist es an dieser Stelle jedoch noch zu früh und einige Dutzend Matches reichen dafür nicht aus.

Bunte Aussichten

Nicht gerade unwichtig ist zudem noch, dass ihr bereits vorher eine Waffe findet, mit deren Funktionsweise ihr gut zurechtkommt. Jeweils ein Waffen-Set dürft ihr mit ins Gefecht nehmen, bestehend aus einer Hauptknarre und zwei Sonderwaffen. Das Einsatzspektrum ist dabei ebenso vielfältig wie umfangreich. Mit dem Farbroller etwa lassen sich blitzschnell ganze Ebenen einfärben, allerdings bewegt sich euer Inkling sichtbar langsamer als agilere Feinde und kann im Zweikampf leicht ausmanövriert werden. Scharfschützen wiederum können von erhöhten Positionen aus zielgenau andere Tintenfische ins Visier nehmen, tragen selbst aber nicht viel zur Einfärbung des Areals bei und müssen, sofern sie überrascht werden, schnell einen gezielten Schuss abgeben. Während eure Zweitwaffen wie zum Beispiel Farbgranaten jederzeit eingesetzt werden können (sie verbrauchen jedoch einen Großteil eures Tintenvorrats), müsst ihr für eure Spezialwaffe erst einen dazugehörigen Balken aufladen. Sucht euch nun noch einen geeigneten Ort und bleibt einen Moment lang ungestört, schon könnt ihr einem großen Bereich vor euch einen neuen Anstrich verpassen oder gleich mehrere feindliche Inklinge zurück zu ihrem Startpunkt schicken. Bis sie wiederkommen … **Marco Cabibbo**

Was es mit Cap'n Cuttlefish auf sich hat und wie er in der deutschen Version heißt, verraten wir euch im ausführlichen Test.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Nintendos bunter Shooter schickt sich an, eine kleine Genre-Revolution zu werden."

Die zweite Anspielmöglichkeit, dieses Mal deutlich länger und in einem ruhigeren Umfeld, hat meine bisherigen Eindrücke von *Splatoon* noch verstärkt: Nintendo hat hier ein richtig innovatives wie ausgeklügeltes Shooter-Erlebnis am Start, welches den kommenden Sommer dominieren könnte! Technisch vielleicht nicht ganz perfekt, macht das tolle Artdesign so manche Treppchenbildung an den Kanten locker wieder wett. Richtig gelungen sind die Übergänge bei den unterschiedlichen Farben auf dem Spielfeld. Clipping-Fehler habe ich während der rund sechs Stunden kaum ausgemacht. Ich jedenfalls zähle schon mal die Tage bis zum Release.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
Alternative: de Blob 2 (Wii)
Termin: Mai 2015

Screen-Info: Sämtliche Screenshots und Artworks in dieser Preview wurden uns von den freundlichen Inklingen zur Verfügung gestellt.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

LEGO JURASSIC WORLD

Action-Adventure Freunde glänzender Plastik-Dinos freuen sich auf eine Rückkehr nach Isla Nublar. Und nach Isla Sorna. Und zu allen anderen Locations der vier Kinofilme!

Das Leben findet einen Weg. Von Traveller's Tales ganz zu schweigen. Die Briten verwursten seit ziemlich genau zehn Jahren all die schönen Film- und Comic-Lizenzen, die das dänische Spielzeugunternehmen Lego so einkauft, zu spaßigen Videospielumsetzungen für Jung und Alt. Ergo sollte es keine Überraschung sein, dass Traveller's Tales sich als Nächstes der von Steven Spielberg begründeten Saga um im Reagenzglas gezüchtete Dinosaurier annimmt – schließlich stehen die entsprechenden Baukästen bereits in den Startlöchern. *Lego Jurassic World* lässt euch Szenen aus allen Filmen nachspielen – inklusive dem im Juni startenden vierten Kinofilm mit Chris Pratt (*Guardians of the Galaxy*) in der Hauptrolle. 20 Levels soll das fertige Action-Adventure enthalten, drei davon gab es bereits vorab zu sehen.

Ganz so beklemmend wie die Filme wird *Lego Jurassic World* natürlich nicht. Der kindgerechte Humor steht im Vordergrund.

„Willkommen im Jurassic Park!"

Vom neuen Film wollte Traveller's Tales aus Spoilergründen noch nichts zeigen, stattdessen standen ikonische Szenen aus dem wegweisenden ersten *Jurassic Park* im Fokus. Zwei Stichworte: Dunghaufen und T-Rex. Wir wollen gar nicht wissen, wessen Traum damit in Erfüllung geht, aber in *Lego Jurassic World* könnt ihr euch tatsächlich kopfüber in die Notdurft des Triceratops vom Beginn des Films stürzen. Das ist eine … Spezialfähigkeit von Dr. Ellie Sattler. Die Botanikerin ist eine von 100 Figuren, deren Kontrolle ihr nach und nach in der Kampagne übernehmt und so für den freien Spielmodus freischaltet. Ob es sich dabei wieder um eine komplett offene Spielwelt (der namensgebende Park böte sich dafür an) handelt wie bei *Lego: Der Hobbit* oder lediglich um ein in Abschnitte unterteiltes Gebiet à la *The Lego Movie Videogame*, ist noch nicht

bekannt. Wohl aber, dass es wie immer auch nach Abschluss der vier Kampagnen noch jede Menge zu tun geben wird.

Das intelligente Zusammenspiel der verschiedenen Charaktere – ob alleine oder zu zweit im Splitscreen-Koop-Modus – ist mal wieder der Schlüssel zum Weiterkommen. So ist Tierarzt Dr. Harding in der Lage, versteckte Spuren aufzudecken. Kollege Sattler kann daraufhin die so entdeckten Pflanzensamen zum Wachsen bringen – fertig ist der Weg zu den benötigten Heilmitteln, um den kranken Triceratops zu versorgen. *Lego*-typisch handelt es sich dabei nicht etwa um ein paar Aspirin-Tabletten, sondern um eine Karotte, einen Apfel und – ein Eis am Stiel.

„Jetzt sitzen wir wieder im Auto“

Neben den üblichen Rätsel-Kletter-Sequenzen versprechen die Entwickler für *Lego Jurassic World* besonders rasante Verfolgungsjagden. Kein Wunder, schließlich wurden Sam Neill und Kollegen in den ersten drei Filmen ja alle paar Minuten von Fleisch- und Pflanzenfressern über die Insel gehetzt. Im Spiel lässt speziell die ikonische Verfolgungsjagd mit dem T-Rex in der Mitte des Films Fan-Herzen höher schlagen, denn hohes Tempo und ungewöhnliche Kamerawinkel sorgen für einen mächtigen Adrenalinrausch. Lustige Idee: Wer diese Verfolgungslevels später noch einmal anpackt, kann auf Wunsch Protagonisten und Dino-Jäger austauschen. So sitzen auch schon mal zwei auf Minifigur-Größe geschrumpfte Raptoren im Jeep, einen gemütlich vor sich hinschlendernden Brachiosaurus auf den Fersen. Typischer *Lego*-Humor!

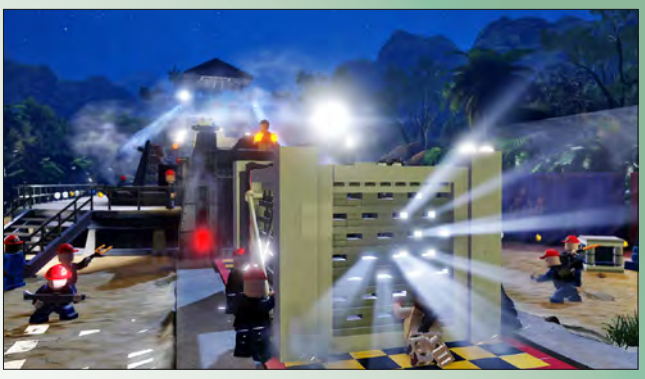
Apropos Humor, der setzt mal wieder stark auf Slapstick. So lenkt Jeff Goldblums Charakter Malcom den T-Rex etwa mit einem riesigen Knochen statt wie im Film mit einer Fackel ab und die Spezialfähigkeit des Mädels Lex ist es, mit ihrem Gekreische Glas zerspringen zu lassen.

„Das sieht aus wie ein Truthahn“

Die eigentlichen Stars der Filme, die Dinos, lassen sich in *Lego Jurassic World* übrigens von Zeit zu Zeit ebenfalls steuern. Sobald ihr etwa dem Triceratops aus der ersten Szene zurück auf die Beine helft, dürft ihr mit seinem mächtigen Körper ansonsten unzerstörbare Lego-Objekte kleinhauen und gelangt so an weitere Bauteile. Im freien Spielmodus wählt ihr sogar aus einem Fundus an freigeschalteten Körperteilen und baut so euren ganz eigenen Dinosaurier zusammen.

Die Geschichte wird derweil ganz ähnlich wie in *Lego: Der Herr der Ringe* mittels Original-Soundschnipseln aus den Filmen erzählt. Wir drücken beide Daumen, dass deutsche Spieler dabei nicht wieder mit einer schlecht nachsynchronisierten Version vorliebnehmen müssen. Allerdings ist auch im gezeigten englischen Original nicht alles eitel Sonnenschein: Die qualitativ nicht mehr ganz frischen Sprachfetzen aus dem 22 Jahre alten *Jurassic Park*-Film wollen nicht so recht zur modernen Hochglanzoptik von *Lego Jurassic World* passen.

Peter Bathge



Die Filmszenen versucht Traveller's Tales möglichst authentisch nachzubauen. Manche Situation wird aber natürlich stärker ausgerollt als auf der Leinwand.

Die flotten Verfolgungsjagden bringen das Blut zum Pumpen. Unterwegs wollen wie immer Steine und Secrets eingesammelt werden.

Auf der Flucht vor dem T-Rex steuert ein Spieler den Jeep, der andere wirft Fackeln ins Maul des Bossgegners.

MEINUNG
Peter Bathge

„Das ist ja ein Riesenhaufen Scheiße!“

Verzeiht mir das Späßle im Meinungszitat. Aber wenn man schon *Jurassic Park* zitiert, dann richtig! Was nun *Lego Jurassic World* angeht, braucht's keinen Hellseher, um vorauszusagen, dass Serien-Fans die übliche kurzweilige Mixtur aus simplen Kämpfen, simplen Rätseln und viel Humor bekommen, die schon seit zehn Jahren das Markenzeichen von Traveller's Tales ist. Weltbewegende Änderungen sind weiter nicht in Sicht, die Verfolgungsjagden gab es etwa schon in *Lego Star Wars 3*. Macht aber auch nichts, warum sollte man schließlich ein erfolgreiches Konzept verändern? Mal schauen, ob sich Storytelling, Originalstimmen und Slapstick-Humor miteinander vertragen.

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: Traveller's Tales
Alternative: Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Termin: Juni 2015

Screen-Info: Alle Bilder stammen von Warner Bros. Interactive und zeigen echte Spielgrafik. Lediglich die Benutzeroberfläche wurde ausgeblendet.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT

Auf 164 Seiten

Meistern Sie die Grundlagen und werden Sie iPad-Profi

Office-Arbeiten erledigen

Spaß und Kreativität

Facebook, Twitter & Co.

Nur **€ 9,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 180 Seiten

- Optimaler Einstieg in die Welt der Tabellenkalkulation
- Formeln verwenden leicht gemacht
- Für Windows-PCs und Macs

Nur **€ 12,99**

Auf 180 Seiten

- Profi-Tipps und –Tricks zu den wichtigsten Funktionen
- Ihre Kamera optimal nutzen
- Grundlegende und fortgeschrittene Techniken

Nur **€ 12,99**

NES

computec MEDIA
EDITION

Auf 164 Seiten

So haben Sie Ihr Samsung-Tablet voll im Griff

Alle wichtigen Apps, Spiele und Services durchleuchtet

Arbeiten, kreativ werden, Alltag organisieren

Fotos schießen, bearbeiten, teilen

Nur **€ 9,99**

Auf 180 Seiten

- Die coolsten Mini-PC-Projekte zum einfachen Nachmachen
- Roboter im Eigenbau
- Zahlreiche Workshops

Nur **€ 12,99**

Auf 148 Seiten

- Grundlagen für den optimalen Einstieg
- Mehr Spaß mit den iOS-Apps
- Profi-Hacks für Jedermann

Nur **€ 9,99**

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt oder ob ein älteres 3DS-Modell ebenfalls ausreicht.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Zelda: Majora's Mask 3D

Termin: 13. Februar 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Grezzo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 8
Im Grunde sieht's genauso aus wie *Ocarina of Time 3D*: gut, aber dennoch sehr nahe am Stil des Originals.

SOUND 9
Sprache/Text: -/Deutsch
Viele der tollen Melodien sind bereits aus *Ocarina of Time* bekannt und werden durch mindestens ebenso viele und ebenso gelungene neue Stücke ergänzt.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Tadellose Steuerung und sinnvolle Einbindung des Touchscreens. Wer kann, spielt's auf dem New 3DS.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Das Original gehört mit zu den besten, aber aufgrund des späten Releases im N64-Zyklus kommerziell am wenigsten erfolgreichen *Zelda*-Titeln. Das Remake ist noch besser und bringt dem Spiel nach langer Zeit endlich die Aufmerksamkeit, die es verdient.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Wenig überraschend gibt es keinen Mehrspielermodus.

PRO / CONTRA
- ✚ Massiv verbesserte Bosskämpfe
- ✚ Auch sonst Verbesserungen an allen Ecken und Enden
- ✚ Toll umgesetzter Dreitages-Zyklus
- ✚ Unzählige Nebenquests und Minispiele
- ✚ Düster-melancholische, teils bizarre Atmosphäre
- ✚ Gewohnt geniales *Zelda*-Gameplay
- ✚ Gut aufgemotzte Grafik im Stil des Originals
- ➖ Vergleichsweise kurze Haupthandlung

WERTUNG/FAZIT

92

„Genauso gut wie immer, dabei aber noch besser als jemals zuvor: ein Meisterwerk!"

ICONS

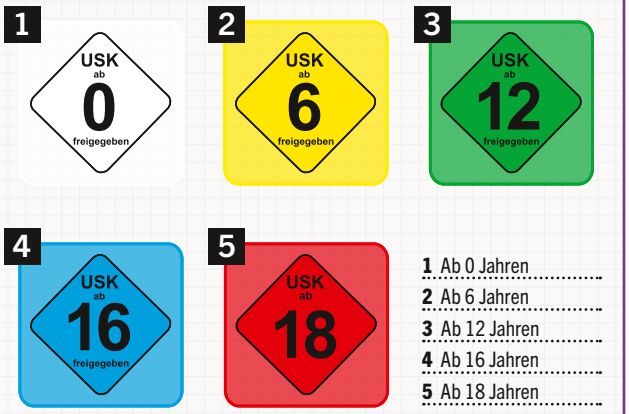
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Pokémon Shuffle (3DS), Atelier Shallie: Alchemists of the Dusk Sea (PS3), Final Fantasy XV: Episode Duscae (PS4)
Sieht gerade: Werner – Beinhart!
Und sonst: Verbringe ich Ostern mit einem Umzug von der bisherigen Wohnung im 7. Stock in eine schöne, neue Erdgeschosswohnung mit Terrasse und Garten. Daher heißt es also erst mal: Kisten packen, Kisten schleppen, Kisten wieder auspacken. Und mit den Möbeln natürlich genau der gleiche Spaß.

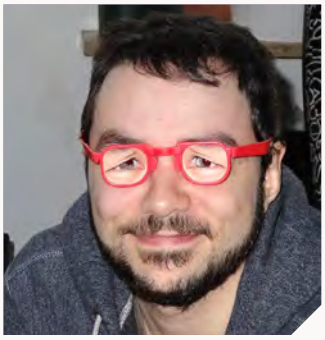
BENJAMIN KEGEL (33, Redakteur)

Spielt gerade: Eternal Darkness (auf dem Gamecube), Guild Wars 1 (auf dem PC), Metroid: Zero Mission (auf der Wii U)
Sieht gerade: Werner – Beinhart!
Und sonst: Okay, einen Gamecube an eine moderne Grabber-Station anzuschließen, ist echt nicht ohne! Zum Glück haben mein Werkzeug, meine Kabelsammlung und ich in den letzten Jährchen schon so einige Frankenstein-Konstrukte aus Bildschirmen, Steckern, PCs und Konsolen zusammengeschustert. Eternal Darkness: Läuft bei mir!

UWE HÖNIG (41, Redakteur)

Spielt gerade: Final Fantasy IV Advance (GBA), Final Fantasy IV The Complete Collection (PSP/PS Vita)
Sieht gerade: Seinfeld (Comedy Central)
Und sonst: Derzeit bin ich vom Retro-Rollenspiel-Virus befallen und in diesem Zusammenhang hab ich mir Final Fantasy IV vorgenommen, das schon seit Längerem auf meiner „To-do-Liste" steht. Gestartet wurde das Abenteuer auf dem guten alten Game Boy Micro, während ich die Fortsetzung (The After Years) im Rahmen der fantastischen Complete Collection zocke.

MARCO CABIBBO (30, Redakteur)

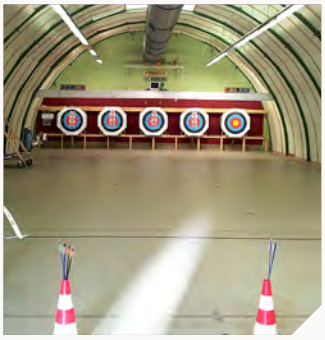


Spielt gerade: Bloodborne (PS4)
Sieht gerade: Werner – Beinhart!
Liest gerade: Evangelion Band 14
Und sonst: Just in diesem Moment schaue ich Ben rechts neben von mir dabei zu, wie er Eternal Darkness in die Wii einschiebt. Und mir wird klar, dass es so manche Gamecube-Titel gibt, die schleunigst ins Sortiment vom eShop müssen. Bleibt nur die Frage mit dem begrenzten Speicherplatz der Wii U. Na ja, mal gucken, was uns der/die/das NX in naher Zukunft bringt.

LUKAS SCHMID (26, Volontär)

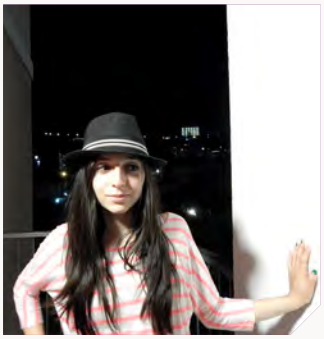
Spielt gerade: Pokémon Shuffle (3DS)
Sieht gerade: Grindhouse
Und sonst: Lächelt sie oder lächelt sie nicht? Ich zumindest grinse wie ein Honigkuchenpferd. Kein Wunder angesichts einiger spannender Tage, die ich mit meiner Freundin in Paris verbracht habe. Schön, die Stadt mal abseits von stressigen Spiele-Events zu erleben, in denen man abseits des Blicks aus dem Taxifenster kaum etwas von der Metropole mitbekommt. Oh, und ich bestätige hiermit ein Klischee: Franzosen mit Baguette unterm Arm sind ein häufiger Anblick.

LARS KROMAT (41, Layouter)



Spielt gerade: Barbie Horse Adventures
Sieht gerade: Better Call Saul
Und sonst: Toll! Ja, ganz toll! Jeden Monat werde ich dazu genötigt, diesen verdammten Kasten zu füllen. Jeden Monat muss ich mir irgendeinen Schmarrn einfallen lassen, damit hier keine gähnende Leere herrscht. Monatlich grüßt das Murmeltier. So, und jetzt noch eine einzige Zeile mehr und ich habe es wieder einmal endlich geschafft. PS: Bogenschießen ist nett. \o/

ÖZGÜL YUCA (23, Praktikantin)



Spielt gerade: Life is Strange (PC), Final Fantasy XIII (PC)
Sieht gerade: Better Call Saul, Dr. House (dachte vorher Arztserien sind furchtbar)
Und sonst: Seit zwei Monaten bin ich nun als Praktikantin dabei und bekomme langsam den Durchblick – bilde ich mir etwa einmal die Woche ein. Und dann merke ich, dass ich doch noch sehr vieles lernen muss. Aber hey, es macht trotzdem (oder gerade deswegen) Spaß und die vielen Leute in der Redaktion sind zum Glück sehr hilfsbereit!

FABIAN SCHÄFER (19, Praktikant)

Spielt gerade: Half-Life 2 (PC, wieder mal), Dragon Age: Inquisition (PC), Five Nights At Freddys 3 (PC)
Sieht gerade: Breaking Bad (ja, jetzt erst), die Rocky-Filme (auch mit leichter Verspätung)
Und sonst: Bin ich jetzt am Ende meines Praktikums angelangt und muss sagen, es war eine fantastische Zeit, die leider viel zu kurz ausfiel. So viele nette und coole Leute, die eine meiner größten Interessen teilen, einfach toll. Vielen Dank! :)

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Xenoblade Chronicles 3D	Xenoblade Chronicles 3D	Metroid: Zero Mission	Metroid: Zero Mission
FLOP-TITEL	–	Lego Ninjago	Lego Ninjago	–
Kirby und der Regenbogen-P. (Wii U) ∅ Wertung: 7,5 // Test S. 40	Marco hat nicht ganz recht, denn für ein *Kirby*-Spiel ist der erste Wii-U-Ausflug tatsächlich relativ knackig. Relativ deswegen, weil er dennoch sehr einfach ist. Macht aber nix, denn bezüglich Abwechslung und Grafik passt alles! **8**	Oh mein Gott, es ist soooo süß! *Kirby*-Spiele waren ja schon immer charmant bis in die Spitzen, doch irgendwie hat es mir die Knet-Optik in *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* besonders angetan. Einfach putzig! **8**	Darüber auslassen, wie einfach auch Kirbys superniedliches Abenteuer ist, möchte ich mich an dieser Stelle mal nicht. Stattdessen hebe ich lieber hervor, dass es für mich grafisch zu den schönsten Titeln des Jahres gehört. **7**	Ich mochte Kirby mal sehr gerne auf dem Game Boy und dem Super Nintendo, aber in den letzten Jahren sind mir seine Spiele schlicht zu einfach geworden. Dafür verdresche ich ihn leidenschaftlich gern in *Smash Bros.*! Gilt das? **7**
Xenoblade Chronicles 3D (N3DS) ∅ Wertung: 8,5 // Test S. 44	Den Stil von *Xenoblade* finde ich – anders als Ben – toll, nur mit dem 08/15-Figuren-Design kann ich nix anfangen. Das Schöne: Der Rest des Spiels ist aber so gut, auch im 3DS-Port, dass das kaum ins Gewicht fällt. **9**	Eines der besten Rollenspiele der letzten Konsolengeneration auf dem N3DS unterwegs zocken? Aber gerne doch! Genau das Richtige, um die Wartezeit auf *Xenoblade Chronicles X* zu überbrücken. **9**	Rollenspiele auf Handhelds sagen mir grundsätzlich sehr zu, auch wenn *Xenoblade* da nicht ganz so in den Rahmen passt. Ein gelungenes Update zu einem der wenigen Wii-RPGs ist es jedoch allemal. Prima Port! **8**	Ein famoses, überwältigend gigantisches Rollenspiel, das auf dem N3DS schon fast an die Aufmachung der Wii rankommt. Der Stil spricht mich zwar persönlich nicht so an, das ändert aber nix an der Qualität des Spiels. **8**
Lego Ninjago: Schatten des R. (3DS) ∅ Wertung: 4,5 // Test S. 48	Die *Lego Ninjago*-Titel zählen für mich nicht zu den „richtigen" *Lego*-Spielen. Insofern will ich gnädig sein und den neuen 3DS-Ableger nicht als meinen Flop der Ausgabe benennen. Kurzzeitig Spaß macht's außerdem. **4**	Von all den Lego-Playsets, die es inzwischen gibt – und das sind schließlich immens viele! –, interessiert mich die *Ninjago*-Linie mit am wenigsten. Wie wäre es mal mit einem Lego-*Zelda* in Zusammenarbeit mit Nintendo? **5**	Mit den *Lego*-Titeln zu *Star Wars* hatte ich kurzzeitig Spaß, doch ansonsten lässt mich alles mit den Steinchen kalt. Daran können selbst Ninjas, die Feinde niedermähen wie Unkraut im Garten der Freiheit, nichts ändern. **4**	So ein bisschen das schwarze Schaf in der ansonsten durchgehend starken *Lego*-Familie. Nee, danke, da warte ich lieber auf *Jurassic World* diesen Juni. Das gibt es dann erfreulicherweise auch für Wii U und den 3DS. **5**
Punch-Out!! (Wii U) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 60	Nein, nein, und nochmals nein: Ich habe genug von der Wii-FB-Fuchtelei, noch dazu, wenn sie wie bei *Punch-Out!!* nicht durchgehend richtig erkannt wird. Wiederbelebungen alter Serien gerne, aber die hier brauche ich nicht. **5**	Wer die N-ZONE regelmäßig liest, dürfte inzwischen ja wissen, dass ich Sportspielen nicht allzu viel abgewinnen kann. *Punch-Out!!* ist zweifelsfrei ein gutes Spiel, es ist nur eben keines für mich. **6**	Einstmals eine für Nintendo sehr wichtige Reihe, bekam *Punch-Out!!* auf der Wii endlich das längst überfällige Update spendiert. Patterns lernen, ausweichen und Gegner bestrafen: ganz wie in meinen Beat 'em Ups! **8**	Moment mal, ist das die Wii-Version?! Tatsächlich, das ist die Wii-Version! Mal ganz abgesehen davon, dass *Punch-Out!!* einfach sauviel Spaß macht, ist es auch ein Paradebeispiel für hervorragende Charakter-Animation. Spitze! **9**
Metroid: Zero Mission (Wii U VC) ∅ Wertung: 8,25 // Test S. 62	*Metroid* zählt für mich zu den besten Videospiel-Serien überhaupt, aber *Zero Mission* nicht zu den besten Ablegern. Das überholte Design des Originals zieht auch das Remake ein wenig nach unten, außerdem finde ich es zu leicht. **7**	Wieder ein *Metroid* in der Meinungsmache und wieder muss ich mich als Ausnahme in der Redaktion outen, weil ich *Zero Mission* nie gespielt habe. Das Spielprinzip hinter den *Metroid*-Games mag ich aber. **7**	In sehr vielen Fällen ziehe ich die Originale den Remakes vor – bei *Zero Mission* sieht das anders aus. Nintendo hat das erste *Metroid* gehörig umgekrempelt und alle Stärken der Reihe in die Neuauflage fließen lassen. **9**	Hier gebe ich 10 Punkte, in meinem Test nur 9. Warum? Ganz einfach: Weil sich *Zero Mission* wie kein anderes *Metroid* an die Hardcore-Zocker mit unerschütterlichem Sammeltrieb richtet. Das gefällt nicht jedem. Aber mir. **10**
3D Out Run (3DS) ∅ Wertung: 7,75 // Test S. 65	Abseits des 3D-Effekts handelt es sich hier mehr oder minder um das Originalspiel und das ist gut, aber nicht perfekt gealtert. Macht schon Spaß, ist aber sehr simpel und bedient vor allem den Nostalgiker in mir. **6**	Als ich ein junger Steppke war, habe ich bei einem meiner Freunde immer *Rad Racer* auf dem NES gespielt. Damals kannte ich *Out Run* nicht und wusste auch nicht, wie stark *Rad Racer* davon inspiriert war. Nun mag ich beide. **8**	Es ist unglaublich, was *Out Run* vor nahezu drei Dekaden für das Genre der Rennspiele getan hat – es brauchte sehr lange, bis ein Spiel wieder ein derartiges Fahr- und Lebensgefühl vermitteln konnte. Danke, Yu Suzuki! **9**	Ich habe das originale *Out Run* damals noch in der Spielhalle (!) gezockt – die gab es in Augsburg um die Ecke in der De-luxe-Version mit komplettem Arcade-Automodell zum Reinsetzen. Nostalgie pur in Bestform! **8**

Neue Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit Amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Auch für New 3DS und New 3DS XL!

Kompatibel mit *Super Smash Bros. Wii U*, *Mario Kart 8* sowie weiteren kommenden Wii-U-Spielen.

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1 UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U und 3DS. Stand: 01. April. 2015.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
2015		
S. 40 UPDATE Kirby und der Regenbogen-Pinsel	Nintendo	08. Mai 2015
UPDATE Legend of Kay: Anniversary	Nordic Games	29. Mai 2015
S. 24 Splatoon	Nintendo	Mai 2015
S. 30 Lego Jurassic World	Warner Bros.	Juni 2015
Project Giant Robot	Nintendo	Anfang 2015
Teslagrad	SODESCO	Anfang 2015
Yoshi's Woolly World	Nintendo	Anfang 2015
Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
Rodea: The Sky Soldier	NIS America	Herbst 2015
Skylanders (2015)	Activision	Herbst 2015
Devil's Third	Nintendo	2015
Mario Maker	Nintendo	2015
Project Cars	Bandai Namco	2015
Project Guard	Nintendo	2015
Star Fox Wii U	Nintendo	2015
Xenoblade Chronicles X	Nintendo	2015
Weitere Ankündigungen		
NEU A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
S. 08 UPDATE The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
NES Remix 1 + 2	Nintendo	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Project Ukulele	Playtonic	Nicht bekannt
Project Zero 5	Nintendo	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei X Fire Emblem	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop		
Never Alone	E-Line Media	Juni 2015
Adventures of Pip	TicToc Games	1. Qt. 2015
Affordable Space Adventures	KnapNok Games	1. Qt. 2015
Beatbuddy: Tale of the Guardians	Threaks	1. Qt. 2015
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	1. Qt. 2015
Mighty No. 9	Comcept	1. Qt. 2015
Rive	Two Tribes	1. Qt. 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Qt. 2015
Life of Pixel	Super Icon	2. Qt. 2015
Race the Sun	Disparity Games	2. Qt. 2015
Shutshimi	Choice Provisions	2. Qt. 2015
Toto Temple Deluxe	Juicy Beast Studio	2. Qt. 2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2. Qt. 2015
Badland	Frogmind	Anfang 2015
UPDATE Don't Starve: Giant Edition	Klei Entertainment	Anfang 2015
Ultratron	Puppygames	Anfang 2015
Nova-111	Curve Digital	Sommer 2015
Octodad: Deadliest Catch	Young Horses	Sommer 2015
The Swindle	Curve Digital	Sommer 2015
Hex Heroes	Prismatic Games	3. Qt. 2015
Runbow	13AM Games	3. Qt. 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Qt. 2015
Slain!	Digerati Distribution	3. Qt. 2015
6180 to the Moon	Turtle Cream	2015
90's Arcade Racer	Nicalis	2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Art Academy Wii U	Nintendo	2015
A.N.N.E	Gamesbymo	2015
Aztez	Team Colorblind	2015
Assault Android Cactus	Witch Beam	2015
A World of Keflings	NinjaBee	2015
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2015
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2015
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2015
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2015
Dance of the Damned	Nexis Games	2015
Dex	Treadlocks	2015
Dot Arcade	James Montagna	2015
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2015
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2015
Elliot Quest	Playeveryware	2015
FAST Racing Neo	Shin'en	2015
Flavoured Cats	CW Games	2015
Forced	BetaDwarf	2015
Forma.8	MixedBag	2015
NEU Freedom Planet	GalaxyTrail	2015
High Strangeness	Midnight City	2015

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Hyper Light Drifter	Heart Machine	2015
Infinity Runner	Wales Interactive	2015
Knytt Underground	Ripstone	2015
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2015
March of War	ISOTX	2015
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2015
Nihilumbra	Beautifun Games	2015
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2015
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2015
Q.U.B.E.: Director's Cut	Toxic Games	2015
Road Redemption	Darkseas Games	2015
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2015
Songs of Seven	Enlightened Games	2015
Space Hulk	Hoplite Research	2015
Starwhal: Just the Tip	Breakfall	2015
Swords & Soldiers 2	Ronimo Games	2015
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Twisted Fusion	Leuvision	2015
U Craft	Nexis Games	2015
Windup Knight 2	Robot Invader	2015
Wonder Flick	Level-5	2015
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	Nicht bekannt
Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Nicht bekannt
Project Treasure	Bandai Namco	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Slender: The Arrival	Blue Isle Studios	Nicht bekannt
The Rivers of Alice	Unami Games	Nicht bekannt
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Wii U Virtual Console		
Contra Advance: The Alien Wars EX	Konami	Nicht bekannt
Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
Medabots AX: Metabee Version	Natsume	Nicht bekannt
Medabots: Rokusho	Natsume	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 2	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 Blue	Capcom	Nicht bekannt
Mega Man Battle Network 3 White	Capcom	Nicht bekannt
Onimusha Tactics	Capcom	Nicht bekannt
Pandora's Tower	Nintendo	Nicht bekannt
Pocky & Rocky with Becky	Natsume	Nicht bekannt
Polarium Advance	Nintendo	Nicht bekannt
Sin & Punishment: Successor of the Skies	Nintendo	Nicht bekannt
Super Street Fighter 2 Turbo Revival	Capcom	Nicht bekannt
Wild Gunman	Nintendo	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
Mario Kart 8	Nintendo	Mai 2015
Super Smash Bros. für Wii U	Nintendo	Anfang 2015
NEU Shovel Knight	Yacht Club Games	2. Quartal 2015

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
April 2015		
S. 44 Xenoblade Chronicles 3D	Nintendo	02. Apr. 2015
2015		
Code Name: S.T.E.A.M.	Nintendo	15. Mai 2015
Hatsune Miku: Project Mirai Remix DX	Sega	29. Mai 2015
Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Ed.	Nintendo	Mai 2015
S. 30 Lego Jurassic World	Warner Bros.	Juni 2015
Harvest Moon 3D: Das verlorene Tal	Natsume	1. Qt. 2015
UPDATE Senran Kagura 2: Deep Crimson	Marvelous AQL	Sommer 2015
Lego The Avengers	Warner Bros.	Herbst 2015
Rodea: The Sky Soldier	NIS America	Herbst 2015
Skylanders (2015)	Activision	Herbst 2015
Dr. Kawashimas diabolisches Gehirn-Jogging	Nintendo	2015
Fossil Fighters: Frontier	Red Entertainment	2015
Legends of Oz: Dorothy's Return	GameMill Entertainment	2015
The Legend of Korra: A New Era Begins	Activision	2015
Weitere Ankündigungen		
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
Bravely Second	Nintendo	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Entrian Odyssey 2: Heroes of Lagaard	Atlus	Nicht bekannt
Etrian Osyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Etrian Odyssey and the Mystery Dungeon	Atlus	Nicht bekannt
Final Fantasy Explorers	Square Enix	Nicht bekannt
Fire Emblem 3DS	Nintendo	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Harvest Moon: Connect to the New Land/ Story of Seasons	Marvelous AQL/XSEED	Nicht bekannt
Lord of Magna	XSEEED	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei: Devil Survivor 2 – R. B.	Atlus	Nicht bekannt
NEU Stella Glow	Imageepoch	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
S. 09 Youkai Watch	Level-5	Nicht bekannt
Youkai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
3DS eShop		
UPDATE Kami	Circle Entertainment	02. April 2015
Azure Striker Gunvolt	Into Creates	1. Qt. 2015
Boxboy!	Hal Laboratory	1. Qt. 2015

3DS (Fortsetzung)

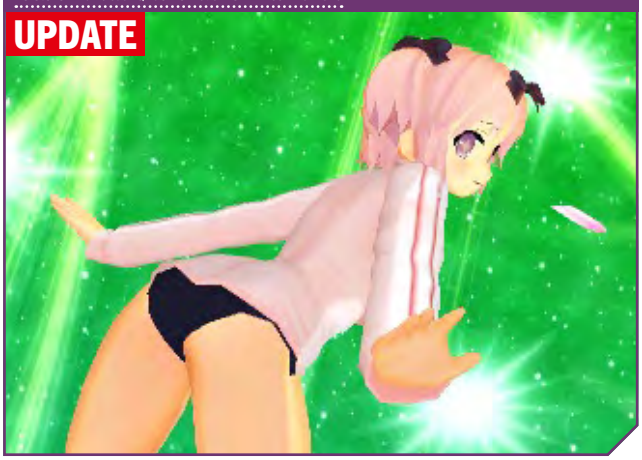
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Mighty No. 9	Comcept	1. Qt. 2015
Steam World Heist	Image & Form Games	1. Qt. 2015
Cube Creator 3D	Big John Games	2. Qt. 2015
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2. Qt. 2015
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2. Qt. 2015
Shutshimi	Choice Provisions	2. Qt. 2015
Whoa Dave!	Gaijin Games	2. Qt. 2015
Dementium: Die Anstalt	Renegade Kid	Sommer 2015
Antipole DX	Saturnine Games	3. Qt. 2015
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	3. Qt. 2015
Aban Hawkins and the 1000 Spikes	Nicalis	2015
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2015
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2015
Grinsia	Nicalis	2015
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2015
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2015
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2015
Strike Force Foxx	Big John Games	2015
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2015
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2015
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2015
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2015
Treasurenauts	Renegade Kid	2015
Xeodrifter	Renegade Kid	2015
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Picross e6	Jupiter	Nicht bekannt
3DS Virtual Console		
Fantasy Zone 2	Sega	2015
Thunder Blade	Sega	2015
Flying Warriors	Culture Brain	Nicht bekannt
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Little Ninja Brothers	Culture Brain	Nicht bekannt
Streets of Rage 2	Sega	Nicht bekannt
Die wichtigsten kommenden DLCs		
Super Smash Bros. für Nintendo 3DS	Nintendo	Anfang 2015
NEU Shovel Knight	Yacht Club Games	2. Quartal 2015

LEGO JURASSIC WORLD (Wii U/3DS)

Hersteller: Warner Bros. **Genre:** Action-Adventure **Termin:** Juni 2015

SENRAN KAGURA 2: DEEP CRIMSON (3DS)

Hersteller: Marvelous AQL **Genre:** Action **Termin:** Sommer 2015



KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL

Geschicklichkeit Kultkugel Kirby kullert in putziger Knetmasse-Optik auf die Wii U! Wir verraten im deutschlandweit allerersten Test, wie gut sich der rosa Knödel dabei schlägt.

Auf der Wii U gibt es zu viele 2D-Jump&Runs! Gut, dass *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* einen anderen Weg geht: Statt durch die Levels zu hüpfen, zeichnen wir hier auf dem Touchscreen des Gamepads Linien, um den blassrosa Sympathieknödel zum Ziel zu befördern … und zwar in 2D-Levels … mit vielen Elementen, die an 2D-Jump&Runs erinnern … und im Koop-Modus von putzigen Waddle-Dees begleitet, die sich wie klassische Hüpf-Helden steuern lassen. Aber egal, denn das Wichtigste ist ohnehin: Kirbys erster Wii-U-Ausflug ist richtig gut geworden!

Heimat, graue Heimat

Aber der Reihe nach, erst einmal muss geklärt werden, warum Kirby überhaupt in sein aktuelles Abenteuer rollt. Die Antwort wird Nintendo-typisch in einem kurzen Einleitungsvideo zu Beginn des Spiels gegeben: Eine mysteriöser Bösewicht überfällt Dreamland, klaut die Farbe aus der Welt und verschwindet durch ein Dimensionsloch. Gemeinsam mit einem freundlichen Fee/Pinsel-Hybdriden namens Eline macht unser Held sich in die fremde Welt auf, um den Fiesling zu fangen und seine Heimat zu retten. Diese simple Story-Prämisse wird bis zum

Da klaut doch glatt ein Fiesling die Farbe aus dem Dreamland! Das kann Kirby freilich nicht geschehen lassen und macht sich auf, seine Heimat zu retten.

Im kooperativen Mehrspielermodus übernehmen ein bis drei Spieler die Kontrolle über Waddle Dees. Anders als Kirby lassen sich die Genossen per Knöpfen steuern.

Was wäre ein *Kirby*-Spiel ohne Whispy Woods als erstem Bossgegner? Der kultige Waldbewohner wirft mit Bomben nach Kirby und bläst ihn durch die Gegend.

Abspann kein bisschen weitergesponnen – so, wie man es von *Kirby* oder auch *Super Mario* gewohnt ist. Sie bietet durch die zuckersüße Präsentation aber trotzdem genug Motivation und dient ohnehin wieder einmal nur als Aufhänger für das Gameplay – und das unterscheidet sich trotz aller Gemeinsamkeiten stark von den Hüpf-Eskapaden der Nintendo-Kugel.

Regenbogen-Raserei

Eline kommt dabei eine wichtige Rolle zu: Wie bereits erwähnt, steuern wir Kirby diesmal nämlich nicht direkt. Stattdessen leiten wir ihn in Gestalt der Pinsel-Fee wie im DS-Spiel *Kirby: Power-Malpinsel* (siehe Extrakasten) indirekt mittels auf dem Touchscreen des Gamepads gezeichneter Linien durch die abwechslungsreichen Levels. Jedoch verfügen wir nicht über einen unendlichen Vorrat der dafür notwendigen Regenbogen-Tinte: Die am linken oberen Bildschirmrand angezeigte Ressource leert sich bei Verwendung des Pinsels und füllt sich anschließend nur langsam wieder auf. Anstatt wild durch die Gegend zu kritzeln, ist es also ratsam, taktisch vorzugehen und nur dort Linien zu malen, wo es sinnvoll ist. Ansonsten purzelt man schneller in einen bodenlosen Abgrund, als einem lieb sein kann. Sobald Kirby mit der Regenbogen-Linie in Kontakt gerät, kullert er übrigens automatisch in Mal-Richtung los. Um ihm einen zusätzlichen Boost zu verleihen, tippen wir ihn einfach an – auf diese Weise ist es auch möglich, Gegner plattzumachen oder zerstörbare Blöcke auseinanderzunehmen. Mittels Anstupsen bringen wir die Knutschkugel zudem auch auf normalem Boden dazu, sich fortzubewegen. Sammelt man insgesamt 100 der über die Levels verstreuten goldenen Sterne ein, ist es möglich, durch eine mächtige Rammattacke auch massivere Objekte zu zerstören und ganze Gegnerscharen auf einmal auszuschalten – hierzu müssen wir Kirby einfach etwas länger mit dem Stylus berühren. Diese Super-Kraft ist oftmals notwendig, um die teilweise gut versteckten Schatzkisten – jeweils fünf pro Level – zu ergattern. Damit lassen sich drehbare 3D-Figuren und Musikstücke für eine hübsch gemachte Galerie im Hauptmenü freischalten.

An solchen grau unterlegten Stellen kann man keine Regenbogen-Linien malen. Um trotzdem vorbeizukommen, muss man geschickt Kirbys Fähigkeiten nutzen.

Die actionreichen Panzer-Levels gehören zu den Highlights von *Kirby und der Regenbogen-Pinsel*. Zig Gegner auf einmal machen dem rosa Knödel hier das Leben

U-Boot-Kapitän Kirby

Das Standard-Gameplay wird regelmäßig durch etwas außergewöhnlichere Abschnitte aufgelockert, in welchen Kirby (wie in den Jump & Runs auch) in Gestalt eines U-Boots, einer Rakete oder eines Panzers unterwegs ist. Gerade die Panzer-Missionen machen hierbei richtig viel Spaß – einfach auf den Bildschirm getippt und das Kirby-Gefährt feuert im Dutzend durchschlagskräftige Projektile durch die Gegend. Die Raketen-Levels machen ebenfalls Laune, wenngleich man hier nur wenig zu tun hat, außer Kirby entlang der Regenbogen-Linien durch die Gegend zu bugsieren, denn über eine dedizierte

In U-Boot-Form verfügt Kirby über die Fähigkeit, Torpedos zu verschießen. Der richtige Schusswinkel muss dabei mittels Regenbogen-Linie bestimmt werden.

In bester Nintendo-Tradition wartet am Ende jedes Levels stets eine kleine Geschicklichkeitsübung, bei der man sich eine von verschiedenen Belohnungen sichern kann.

Angriffsfunktion verfügt der Held in dieser Form nicht. Lediglich die U-Boot-Levels fallen durch die etwas ungenaue Steuerung ab. Generell kontrolliert man die Sympathiekugel mittels Touchscreen-Malereien natürlich wesentlich weniger präzise als mit Tasten. Die Tatsache, dass man die Steuerung erst meistern und auch in hektischen Situationen richtig reagieren muss, macht aber mit den Reiz des Spiels aus. Schade bloß, dass man während des Spielens nie auf das – parallel auf Gamepad und dem großen Bildschirm laufende – Geschehen auf dem Fernseher gucken kann. Das lässt sich angesichts der Touchscreen-Steuerung aber leider nicht anders lösen. Auch schade, dass die eigentlich toll gestalteten und recht fordernden Bosskämpfe viel Reiz dadurch verlieren, dass sie allesamt mehrere – und nur leicht variierende – Auftritte haben. Insgesamt fordert man somit trotz sieben verschiedener Welten inklusive letzten Bosskampfs nur vier verschiedene Gesellen zum Duell. Ein weiterer Kritikpunkt ist die Länge der Levels, die wir beim Testen subjektiv als etwas zu ausladend empfunden haben. Anstatt der 21 großen Abschnitte hätten wir etwas kürzere, dafür aber mehr davon vorgezogen.

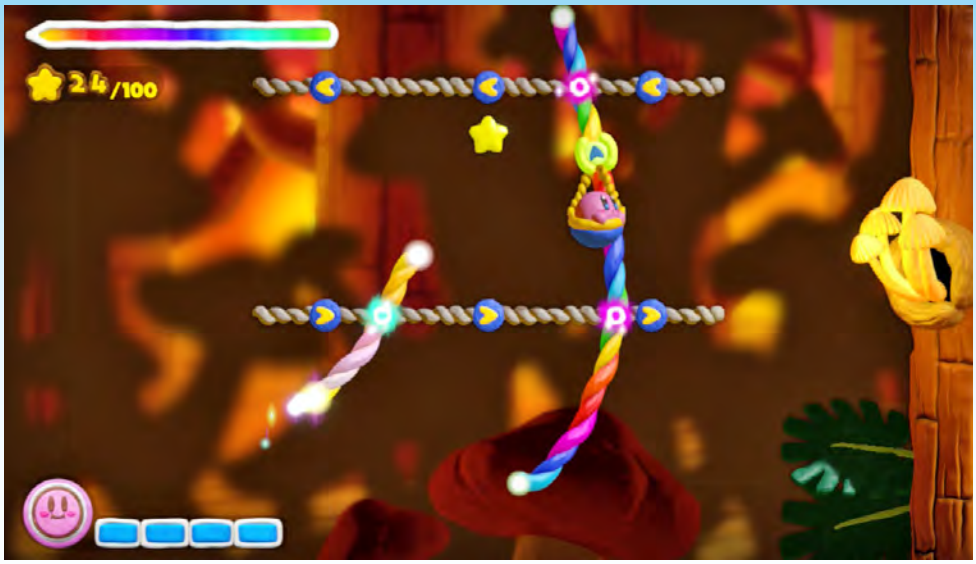
Knet-Kunst

Das sind jedoch nur vergleichsweise kleine Mängel, die das Spiel dementsprechend nur geringfügig abwerten. Überhaupt haben wir das vielleicht herausragendste Merkmal des Abenteuers noch gar nicht erwähnt – obgleich es angesichts der Bilder auf diesen Seiten eigentlich offensichtlich sein sollte: Grafisch ist *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* nämlich eine Wucht. Der extrem liebevoll gemachte, wunderschöne Knetmasse-Grafikstil ist ein wahrer Augenschmaus. So gut wie alle Objekte und Figuren bestehen aus der virtuellen Substanz, zudem bewegen sich Freund, Feind und auch die Levelhintergründe

ROLLMOPS, DIE ERSTE: DER (INOFFIZIELLE) DS-VORGÄNGER

Kirbys Wii-U-Abenteuer ist nicht der erste Ausflug des rosa Sympathieträgers in kompakter Kugelform – auf dem DS wurde auch schon gerollt.

Inzwischen ist das Zwei-Bildschirm-System aus der Nintendo-Handheld-Familie nicht mehr wegzudenken und hat sich schon in zahlreichen Titeln als echte Bereicherung erwiesen. Anno 2005 jedoch war noch nicht klar, welchen Mehrwert der Touchscreen abseits einiger halbgarer Minispiele wirklich haben könnte. Die Antwort kam in Form von *Kirby: Power-Malpinsel*. Auch damals schon mussten Spieler dabei das machen, was nun auch in *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* auf der Tagesordnung steht: Linien zeichnen, um Kirby in Kugelform zum Ziel zu befördern (eine kleine Randbemerkung: Wir sind uns sicher, dass es außer Nintendo keinem anderen Publisher gelingen würde, eine Spielfigur noch putziger zu machen, indem man ihr Arme und Beine wegnimmt). Grafisch wanderte das erste Mal-Abenteuer jedoch auf bekannten Pfaden und sah den GBA-Vorgängern großteils zum Verwechseln ähnlich. Kirby verfügte schon damals über dieselbe Kraft wie in seinem Wii-U-Ausflug, Gegner mit Dash-Attacken zu besiegen. Exklusiv dem DS-Ableger vorbehalten ist die Möglichkeit, ähnlich wie in den normalen Knutschkugel-Jump&Runs, besiegten Gegnern ihre Fähigkeiten zu klauen und dann etwa mit Feuer oder Eis um sich zu schießen. Das ungewöhnliche Gameplay-Experiment wurde belohnt: *Kirby: Power-Malpinsel* erhielt weltweit Bestnoten.



Ab und an nimmt Kirby in solchen Gondeln Platz – dann ist es Aufgabe des Spielers, ein tragfähiges Seil für ihn zu malen.

wie in einem Stop-Motion-Film, was wunderbar zur Grafik passt und für eine einmalige Atmosphäre sorgt. Alles wirkt wie aus einem Guss, bei manchen Szenen kommt man angesichts der tollen Optik aus dem Staunen gar nicht mehr raus und muss aufpassen, nicht das Linien-Malen zu vergessen. Es zeigt sich: Oftmals braucht es keine ausladenden, riesigen Areale und ultrarealistischen Texturen, um grafisch zu begeistern. Ebenfalls gelungen ist die musikalische Untermalung, die hauptsächlich auf bekannte *Kirby*-Klänge setzt, aber auch einige neue Melodien in petto hat. Die quietschig-fröhlichen Ausrufe des rosa Protagonisten sind zudem so süß wie immer.

Waddle-Dee-Wahnsinn

Ebenfalls gut gelungen ist der eingangs erwähnte Koop-Modus des Abenteuers. Während Spieler 1 weiterhin das Gamepad in der Hand hält und Kirby durch die Gegend kritzelt, schlüpfen bis zu drei Offline-Freunde in die Rollen von Waddle Dees, den kleinen Dreamland-Bewohnern, die man bereits seit dem ersten *Kirby*-Spiel für den Game Boy kennt. Entweder mit Pro Controllern oder auch Wii-Fernbedienungen bugsieren diese ihre Spielfiguren ganz klassisch mittels Steuerkreuz und Knöpfen durch die Levels. Ein gelungenes Zusammenspiel zwischen allen Teilnehmern ist Pflicht – so kann der Kirby-Spieler etwa Linien malen, auf denen auch die Waddle Dees laufen können, diese können die Knutschkugel im Gegenzug bei kniffligen Passagen kurzerhand hochheben und darüber hinwegtragen. So gut das auch funktioniert, senkt das Koop-Gameplay den – für einen *Kirby*-Titel relativ hohen, aber generell trotzdem eher niedrigen – Schwierigkeitsgrad deutlich. In lustiger Runde dürfte dieser Umstand allerdings nicht allzu sehr ins Gewicht fallen. Übrigens: Wer sich durch das relativ kurze Hauptspiel gemalt hat, hat dank der bereits erwähnten Sammelobjekte sowie optionaler Herausforderungsmissionen trotzdem noch einiges zu tun. Ein guter Grund, noch ein wenig länger in der wunderschönen Spielwelt zu verweilen!

Lukas Schmid

Mit mindestens 100 Sternen im Gepäck kann Kirby eine mächtige Rammattacke vollführen, die alles in seinem Weg zerstört.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Tolle, abwechslungsreiche Fortsetzung des DS-Originals mit einzigartiger Grafik."

Die *Kirby*-Reihe hat sich in den letzten Jahren den Ruf erarbeitet, abseits der Hauptableger gerne mit ungewöhnlichen neuen Gameplay-Ansätzen zu experimentieren. Obwohl *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* als Fortsetzung des damals sehr ungewöhnlichen DS-Spiels in dieser Hinsicht eigentlich „nur" bekannte Ideen verwertet, fühlt es sich dennoch ungemein frisch an. Das liegt nicht nur an dem – für *Kirby*-Verhältnisse – teilweise recht knackigen Schwierigkeitsgrad und dem hohen Abwechslungsreichtum, sondern auch an der wirklich einmaligen grafischen Präsentation. Der Knetmasse-Look wurde sogar noch besser umgesetzt als die knuffige Woll-Optik bei *Kirby und das magische Garn* und begeistert in jedem Level aufs Neue. Und jetzt entschuldigt mich, ich muss weiterrollen!

Kirby und der Regenbogen…

Termin: 08. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Hal Laboratory
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 9
Absolut einzigartige Knetmasse-Optik, die zu jeder Zeit flüssig läuft und perfekt zum Spiel passt

SOUND 8
Sprache/Text: –/Deutsch
Typische, fröhliche Kirby-Melodien, teilweise aus älteren Spielen bekannt, teilweise neu eingespielt

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: -
Die Touch-Steuerung funktioniert, ist aber nicht so präzise wie eine Tasten-Kontrolle. Das ist aber beabsichtigt und macht den Reiz des Abenteuers aus. Im Koop-Modus dürfen die anderen Spieler mit Pro Controller oder Wii-FB ran und steuern mit klassischer Belegung Waddle Dees.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel
Sehr gelungenes Geschicklichkeits-Abenteuer mit vergleichsweise kurzer Hauptkampagne, aber jeder Menge freischaltbarer Items und zusätzlicher Inhalte

MEHRSPIELER 8
Spieler online: – **Spieler offline:** 1-4
Guter Mehrspieler, der das Abenteuer aber merklich einfacher gestaltet, als wenn man alleine unterwegs ist.

PRO / CONTRA
- ✚ Wunderschöne Knetmasse-Grafik
- ✚ Unterhaltsames Geschicklichkeits-Gameplay
- ✚ Gelungener Koop-Modus
- ✚ Abwechslungsreiche Levelgestaltung
- ✚ Viel zu tun abseits des Hauptspiels
- ✖ Ab und an nervige Steuerungsmacken
- ✖ Zu lange Levels
- ✖ Geringe Bossgegner-Vielfalt

WERTUNG/FAZIT

83

„Kirby kann's einfach: wieder einmal ein gelungener Auftritt des Nintendo-Kultknödels."

XENOBLADE CHRONICLES 3D

Rollenspiel Das erste (und bis dato einzige) New-Nintendo-3DS-exklusive Spiel wandert in unser Testlabor. Was taugt die Handheld-Umsetzung des ehemaligen Wii-Rollenspiels?

Nach und nach stoßen immer weitere Helden zu Shulks Party hinzu. Ihnen kommen an ein MMORPG erinnernde Rollen wie Magier, Tank, Heiler oder Support zu.

Die Kämpfe laufen in Echtzeit ab. Während die Figuren automatisch angreifen, wählt man in einem übersichtlichen Menü-Balken zusätzliche Aktionen wie Buffs.

Vorneweg eine kurze Anmerkung in eigener Sache: Da wir derzeit noch über keine entsprechende Hardware verfügen, mit der man New-Nintendo-3DS-Software aufzeichnen kann, müssen wir für diesen Test auf von Nintendo zur Verfügung gestellte Bilder zurückgreifen. Wir können aber bestätigen, dass das Spiel genauso aussieht, wie auf den Seiten hier abgebildet.

Nur noch kurz die Welt retten

Bei *Xenoblade Chronicles 3D* handelt es sich um die New-3DS-exklusive Umsetzung des ursprünglich für Wii erschienenen Japano-RPGs – welches gemeinhin als einer der besten Genrevertreter der letzten Konsolengeneration gilt. Weil in Rollenspielen aus Nippon generell geklotzt und nicht gekleckert wird, steht natürlich wieder einmal nicht weniger als das Schicksal der Welt auf dem Spiel. In diesem Fall handelt es sich bei dieser Welt um Bionis, den gigantischen Körper eines im Kampf mit seinem Widersacher Mechonis gefallenen Gottes, auf dem sich Jahrtausende nach dieser epischen Schlacht allerlei verschiedene Völker und Lebewesen tummeln. Einer von ihnen: Shulk, Nintendo-Fans spätestens seit seinem Auftritt in *Super Smash Bros.* für Wii U und 3DS bekannt, der aus unerfindlichen Gründen als einziger Mensch in der Lage ist, eine uralte, magische Klinge namens Monado zu führen. Besonders praktisch: Er stellt fest, dass er mithilfe des mysteriösen Schwertes kommende Ereignisse sehen und durch dieses Wissen die Zukunft verändern kann. Als die Bewohner der angrenzenden Welt Mechonis zu Beginn des Spiels ihre Nachbarn angreifen, ist's mit dieser Gabe jedoch noch nicht allzu weit her und Shulks Jugendfreundin Fiora muss dran glauben. Um ihren Tod zu rächen, zieht er in die große, weite Welt hinaus – und sieht sich freilich schon bald mit Ereignissen konfrontiert, die weit über die recht simple Prämisse hinausgehen. Wir haben es ja schon erwähnt: Ohne drohenden Weltuntergang läuft in einem guten Rollenspiel natürlich nichts! Ab und an wird's dann aber auch zu viel des Guten, gerade gegen Ende sorgen wirre Handlungsverläufe dafür, dass man ein wenig den Überblick darüber verliert, was eigentlich gerade passiert. Zudem sind die Protagonisten dem Einmaleins der japanischen Rollenspielhelden-Klischees entnommen und erlauben es nur bedingt, sich in sie hineinzuversetzen. Kultverdächtig sind lediglich die putzigen Nopons – kleine, Mogry-ähnliche Kreaturen, von denen sich eine sogar eurer Party anschließt.

Episches Abenteuer in klein

Dass das Spiel auf dem technisch aufgemotzten, neuen Nintendo-Handheld läuft, ist übrigens eine ganz schöne Leistung: Die offenen, teils riesigen Gebiete von *Xenoblade Chronicles* brachten anno 2010 bereits die Wii ordentlich zum Schwitzen, was in teilweise sehr verwaschenen Texturen resultierte. Der New-3DS-Port hat zwar mit noch unschöneren Oberflächen zu kämpfen, ab und an stören leichte Ruckler das Bild und die Ladezeiten fallen deutlich länger aus als im Original, ansonsten gibt sich der Port aber keine Blöße. Eher mau umgesetzt wurde der stereoskopische 3D-Effekt: Der funktioniert dank im Vergleich zum Standard-3DS deutlich stabilerer Darstellung zwar tadellos, wird allerdings nur sehr dezent genutzt und hat nur wenig Mehrwert, sodass der 3D-Regler in unserem Test meist unten blieb.

Gegner, die deutlich stärker sind als man selbst, sind durch den in roter Schrift gehaltenen Namen gekennzeichnet.

Die teils riesigen Bossgegner können richtig zuhauen – ein entsprechender Erfahrungslevel ist also Pflicht.

Bionis sehen und sterben

Man benötigt den 3D-Effekt aber auch nicht, um die ungemein stimmig gestalteten Areale genießen zu können: Wo technisch Verbesserungspotenzial besteht, haben die Entwickler aus künstlerischer Perspektive absolut alles richtig gemacht. Ob riesige, grüne Wiesen, verschneite Berge, ein von Robotern gesäumtes Tal oder eine durch allerlei versteckte kleine Strände geprägte Küste: Kein Gebiet gleicht dem anderen und alle zeichnen sich durch tolle Hintergründe und allerlei kreativ gestaltete Abschnitte aus und versprühen je nach Ingame-Tageszeit ein völlig anderes Flair. Schön auch, dass es in den offenen Gebieten auch viel zu tun gibt: Das Spiel bietet nicht nur satte 500 Nebenmissionen, auch etliche Geheimnisse wie versteckte Bossgegner warten darauf, entdeckt zu werden. In Verbindung mit der Hauptkampagne, für die man bereits gut 50 bis 80 Stunden Spieldauer einrechnen kann, erwartet euch hier ein wahres Spielzeit-Brett!

Kämpfen mit Stil

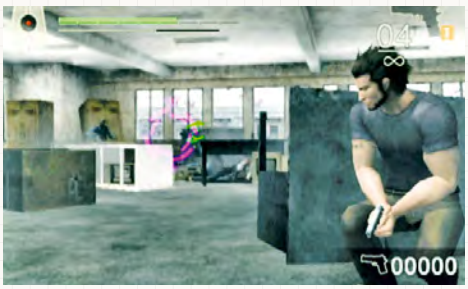
Wovon *Xenoblade Chronicles 3D* neben der tollen Gestaltung der Welt vor allem lebt, ist das ungemein gelungene Echtzeit-Kampfsystem. Während die Figuren automatisch angreifen, wählt man aus einer Leiste verschiedene Spezialaktionen wie besonders starke Angriffe, Heilzauber oder Buffs, die nach Benutzung eine Weile benötigen, bevor sie wieder eingesetzt werden können. Was sich simpel anhört und einen schnellen Einstieg ins Spiel ermöglicht, wird nach und nach durch zahlreiche Details immer komplexer und erlaubt variantenreiche Aktionen; so können einzelne Figuren etwa die Wut der Gegner auf sich ziehen, sodass die anderen Party-Mitglieder sie von hinten oder der Seite angreifen und besonders viel Schaden austeilen können. Hinzu kommen Gegner, die gegen manche Angriffe resistent sind und entsprechend durch Buffs beeinflusst werden müssen. Besonders interessant: Durch Shulks Fähigkeit, in die Zukunft zu sehen, ist es möglich, in den Kämpfen gegen gegnerische Attacken vorzugehen, bevor diese überhaupt angreifen. Auch schön: Ist der sogenannte

Schon früh im Spielverlauf erhält Shulk die Fähigkeit, potenziell tödliche Gegner-Attacken vorherzusehen und entsprechend mit Gegenmaßnahmen zu reagieren.

Sehr gut umgesetzt ist der dynamische Tag-und-Nacht-Wechsel des Abenteuers. Je nach Tageszeit unterscheidet sich die Gestaltung der Gebiete teils sehr stark.

MONOLITH SOFT, WER IST DAS EIGENTLICH?

Wir stellen euch die Macher von *Xenoblade Chronicles* und zahlreicher anderer toller Rollenspiele kurz vor.



Das japanische Entwickler-Studio Monolith Soft blickt auf eine vergleichsweise kurze Geschichte zurück, wurde es doch „erst" 1999 gegründet. Die meisten der Angestellten waren zuvor jedoch bei einem anderen Studio zugange – und zwar bei keinem anderen als Squaresoft (heute: Square Enix) und waren dort maßgeblich an der Entwicklung der *Xenogears*-Reihe beteiligt. Es überrascht also nicht, dass das erste Spiel des Studios offiziell als geistiger Nachfolger der Square-Reihe angepriesen wurde: *Xenosaga Episode 1: Der Wille zur Macht* erschien 2002 in Japan und Amerika. Nur ein Jahr später entwickelte man exklusiv für den Gamecube *Baten Kaitos* (Bild links), ein Rollenspiel, das bis heute als eines der besten für den Spiele-Würfel gilt. Es folgten im Laufe der Jahre weitere *Xenosaga*-Teile sowie ein zweiter, hochgelobter Teil von *Baten Kaitos*. Die Spiele entwickelte man fortan großteils im Auftrag des japanischen Publishers Bandai Namco. Aber auch mit Square Enix arbeitete man für den PS2-Titel *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* wieder zusammen. 2006 kaufte Nintendo einen Großteil der Monolith-Aktien von Bandai Namco, seitdem erscheinen die Spiele des Studios exklusiv für Nintendo-Konsolen. Dieser neuen Partnerschaft entwuchs 2010 *Xenoblade Chronicles*, das gemeinhin als das Meisterstück des Studios gilt. Aber auch sonst waren die Frauen und Männer aus Japan nicht untätig und entwickelten etwa *Disaster: Day of Crisis* (Bild rechts) und *Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans* und waren sogar an der Entstehung von *Super Smash Bros. Brawl* und *The Legend of Zelda: Skyward Sword* beteiligt. Ende 2015 soll das beeindruckende Raster durch *Xenoblade Chronicles X* erweitert werden. Für die Handheld-Umsetzung von *Xenoblade Chronicles* ist übrigens nicht Monolith selbst zuständig, sondern das US-amerikanische Studio Monster Games – das sich zuvor primär durch die *Excite*-Rennspielreihe, *Pilotwings Resort* sowie die 3DS-Umsetzung von *Donkey Kong Country Returns* ausgezeichnet hat.

Harmonie-Wert zwischen den Party-Mitgliedern hoch genug, können sie spezielle und besonders mächtige Team-Attacken ausführen. Nicht umsonst gilt das Kampfsystem des Spiels als eines der gelungensten der letzten Jahre – da die Kämpfe auch bei der zigsten Wiederholung noch Spaß machen, verzeiht man es dem Abenteuer gerne, dass man um das genretypische Grinden nicht immer herumkommt.

Wenig Neues auf Bionis

Das Verbessern der Helden funktioniert klassisch: Neben Level-ups nebst Talentbäumen können sie also mit Ausrüstungsteilen und Waffen verbessert werden, wobei diese durch spezielle Kristalle, die man schmieden kann, ebenfalls aufgewertet werden können. Durch die große Anzahl an verschiedenen Fähigkeiten und Ausrüstungsgegenständen ist hier viel Individualität möglich. All diese Elemente – und viele weitere, deren Erwähnung den Rahmen dieses Tests sprengen würde –, sorgen dafür, dass *Xenoblade Chronicles* auch auf dem New 3DS seinem guten Ruf gerecht wird. Schade bloß, dass die Menge an neuen Inhalten sehr übersichtlich ausfällt: Eine Figuren- und Musik-Galerie, sowie Streetpass- und Amiibo-Unterstützung, die nur dazu dienen, Tokens für Freischaltungen in ebendieser Galerie zu erhalten, sind etwas mager. **Lukas Schmid**

Während man über Bionis streift, thront Mechonis stets bedrohlich im Hintergrund – ein wahrlich beeindruckender Anblick.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nicht ganz so hübsch wie auf der Wii, ansonsten aber genauso gut wie zuvor."

Schon die Wii-Fassung von *Xenoblade Chronicles* war ja bezüglich der Qualität der Texturen eine ziemliche Katastrophe. Damit erkaufte man sich dafür gewaltige, wunderschön gestaltete Landschaften, kurze Ladezeiten und eine sehr flüssige Performance. Auf dem New Nintendo 3DS wurden hier deutliche Kompromisse gemacht: Die Texturen sind noch verwaschener, die Ladezeiten etwas länger und ab und an ruckelt's auch mal deutlich. Hört sich schlimm an, stört beim Spielen aber nur selten, und abgesehen von diesen Punkten handelt es sich um eine mehr als anständige Umsetzung des Japano-RPGs. Die wirklich beeindruckende Spielwelt sorgt in Verbindung mit dem ungemein gelungenen Kampfsystem für ein sehr befriedigendes Spielerlebnis. Jetzt freue ich mich umso mehr auf den Nachfolger für Wii U!

Xenoblade Chronicles 3D

Termin: 02. April 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Monolith Soft/Monster Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Ja
Preis: ca. 45 Euro

GRAFIK 7
Technisch eigentlich höchstens durchschnittlich. „Eigentlich" deswegen, weil viele der Mängel durch das tolle Design wettgemacht werden.

SOUND 9
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Ohrwurmverdächtige Oberwelt-Melodien und durch die Bank gute englische Sprecher. Die japanische Synchro aus der Wii-Fassung fehlt leider.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Wenn's richtig gemacht wird, funktioniert der C-Stick gut. Als New-3DS-exklusive Entwicklung lässt das Spiel keine Wünsche offen und steuert sich hervorragend.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel
Eines der besten japanischen Rollenspiele der letzten Konsolengeneration erhält eine nicht perfekte, aber alles in allem dennoch sehr gelungene Handheld-Umsetzung – welche Besitzer der Wii-Fassung aber nicht brauchen.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Mehrspieler-Optionen existieren leider keine.

PRO / CONTRA
- ✚ Grandios gestaltete Spielwelt
- ✚ Sehr gutes Kampfsystem
- ✚ Gewaltiger Spielumfang
- ✚ Nopons!
- ✚ Spannende, wenngleich konfuse Handlung
- ➖ Technisch schwächer als die Wii-Fassung
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Klischeehaft gestaltete Protagonisten

WERTUNG/FAZIT

85

„Gute Umsetzung eines sehr guten Spiels und ein erster Beweis für die Power des New 3DS"

LEGO NINJAGO SCHATTEN DES RONIN

Action-Abenteuer Ob mit Drachen durch Ninjago fliegen oder mithilfe von Jets vor Lava fliehen – für Action und Abwechslung ist gesorgt!

Wer bereits dem Charme der *Lego*-Spiele erlegen ist, wird auch an *Lego Ninjago* seinen Spaß haben. Action und Abenteuer, nette Animationen und Dialoge, viele Kämpfe und Rätsel – eigentlich alles, was man für ein gutes Spiel braucht. Und auch die Story ist spannend: Zu Beginn des Spiels stiehlt Ronin mithilfe einer uralten Waffe die Erinnerungen der vier Protagonisten. Die vier Ninjas verlieren dadurch ihre speziellen Kräfte. Und diese wollen sie zurückhaben, logisch. Also machen sie sich auf den Weg durch viele geheimnisvolle Orte, an denen es Rätsel zu lösen und Kämpfe zu meistern gibt. Mit den Hauptcharakteren arbeitet ihr euch durch die verschiedenen Levels. Und die sind ganz unterschiedlich: Ob nun Lava-, Eis- oder Wüstenwelten – für Abwechslung ist gesorgt. Auch das Gameplay bietet genug Varianz, wobei zwei der vier Ninjas immer auf dem Bildschirm zu sehen sind. Dabei könnt ihr (fast immer) problemlos während des Levels zwischen den vier Helden wechseln. Das ist auch dringend notwendig, denn jeder von ihnen hat unterschiedliche Spezialgebiete. Während einer der Ninjas beispielsweise Maschinen reparieren und bauen kann, kann ein anderer wahnsinnig schwere Gegenstände tragen und werfen. Zusätzlich beherrschen die Protagonisten die Kunst des Spinjitzu, bei der sie elementare Energien freisetzen und damit einen starken Energiewirbel erzeugen können.

Obwohl die Charaktere diese vielen Fähigkeiten beherrschen, bleibt die Steuerung einfach und übersichtlich. Vor allem zu Beginn des Spiels geben euch klassische chinesische Gongs, die ihr ertönen lassen könnt, Anleitungen und Tipps. Und die sind manchmal wirklich notwendig, denn die abwechslungsreichen Aufgaben können hin und wieder nur mit Kreativität gelöst werden.

Weniger ist mehr

Leider ist nicht alles so rosig, wie es sich vielleicht im ersten Moment anhört. Die Levels sind sehr kurz und werden häufig durch Zwischensequenzen unterbrochen. Eine Story ist wichtig, ja – aber bei zu vielen Sequenzen leidet der Spielspaß darunter. Obwohl die Aufgaben abwechslungsreich sind, ist der Schwierigkeitsgrad des Spiels zudem nicht besonders hoch. Schon beim ersten Durchlauf der Levels bekommt man oft die Belohnungen für Herausforderungen, die sogenannten goldenen Steine. Wer also auf der Suche nach starken Gegnern ist, wird bei *Lego Ninjago – Schatten des Ronin* nicht fündig. Fans der Serie *Ninjago*, die die Charaktere bereits ins Herz geschlossen haben, können dennoch zugreifen. **Özgül Yuca**

Sensei Wu berät seine Schützlinge bei der Suche nach den gestohlenen Erinnerungen – und packt dabei selbst mit an.

Unten seht ihr die vier Hauptcharaktere, die euch (beinahe) immer während des Abenteuers zur Verfügung stehen.

Diesen Lego-Drachen könnt ihr durch Ninjago steuern, um zu den verschiedenen Orten eurer Reise zu gelangen.

MEINUNG
Özgül Yuca

„Ein unterhaltsames Abenteuer für zwischendurch, aber ohne hohe Ansprüche."

Bereits in meiner frühesten Kindheit spielte ich Lego – allerdings mit echten Lego-Steinen. *Lego Ninjago – Schatten des Ronin* ist der erste Titel der Lego-Videospiel-Reihe, den ich in die Finger bekommen habe. Es ist ungewohnt, die Legosteine animiert zu steuern, anstatt sie mit den Fingern über den Teppich zu schubsen. Dennoch kann ich sagen, dass der Titel seinen ganz eigenen Charme hat. Die Hauptcharaktere sind lustig, die Rätsel vielseitig. Auch die Story ist spannend, selbst wenn sie nicht sonderlich mitreißend und innovativ ist. Ein Superschurke, der die Protagonisten bestiehlt, die wiederum um ihr Eigentum kämpfen – gab es schon. Schade ist auch, dass der Schwierigkeitsgrad niedrig ist. Ein paar Knobel-Aufgaben und starke Gegner fehlen dem Spiel leider!

Lego Ninjago – Schatten d. R.

Termin: 26. März 2015
Hersteller: Warner Bros. Interactive
Entwickler: TT Fusion
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 6

Seit dem Vorgänger hat sich die Grafik nicht sonderlich geändert – doch die Lego-Optik hat ihren eigenen Charme und kann überzeugen. Viele bunte Farben und ganz nett animierte Zwischensequenzen.

SOUND 7

Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Viele Dialoge in deutscher Sprache. Allerdings scheinen die Synchronsprecher der Protagonisten nicht immer konzentriert bei der Arbeit gewesen zu sein.

STEUERUNG 8

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Das Spiel lässt sich beinahe wie bei einem altbekannten Game Boy steuern. Touchpad selten benötigt.

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: leicht
Beginnt relativ einfach mit leicht durchschaubaren Rätseln und steigert sich ein wenig. Die Gegner sind nicht sonderlich stark.

MEHRSPIELER –

Spieler online: – Spieler lokal: –
Mehrspieler-Modus gibt es keinen.

PRO / CONTRA

- ✚ Viele unterschiedliche Aufgaben
- ✚ Charakterwahl bringt Abwechslung
- ✚ Bis zum Schluss unterhaltsam
- ✚ Süße Lego-Optik
- ➖ Zu viele Zwischensequenzen
- ➖ Niedriger Anspruch
- ➖ Die Synchronisation ist nicht immer stimmig

WERTUNG/FAZIT

„Ein kurzes, lustiges Abenteuer, das leider nicht viel Konzentration erfordert. "

66

★ KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH ★

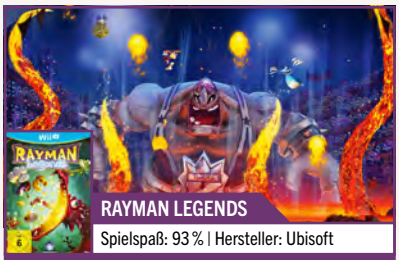
DEUTSCHLANDS ERSTAUNLICH EHRLICHES FILMMAGAZIN

WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN

AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH | **WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE**

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN



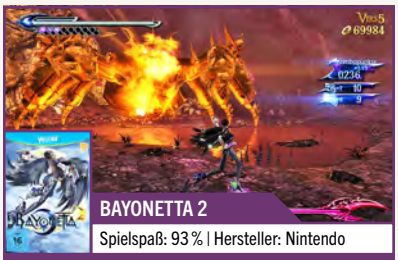
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist.

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

Hyrule Warriors
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

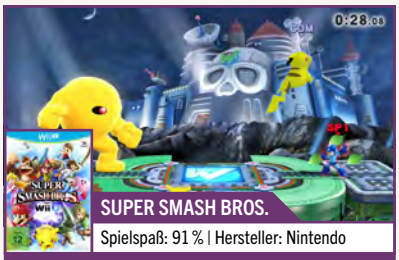
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U.

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER

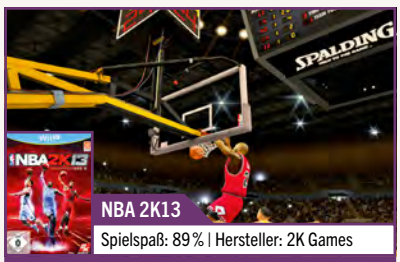
CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT



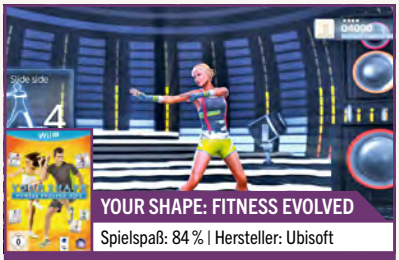
NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Hersteller: Electronic Arts

GESCHICKLICHKEIT



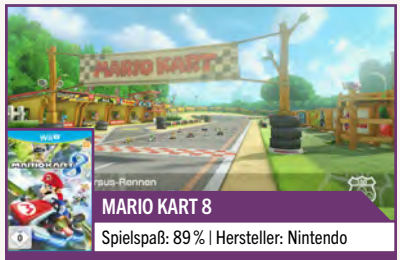
YOUR SHAPE: FITNESS EVOLVED
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Ubisoft

Praktisches Tanz-dein-Fett-weg-Programm, das auch abseits des Workouts Ideen zu bieten hat

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein grafisch wie spielerisch hervorragendes Action-Rennspiel für Nintendos Wii U

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

MASS EFFECT 3 – SP. EDITION
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Die technisch schwächste Version des Spiels, aber nach wie vor ein sehr, sehr guter Titel!

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

–
–

MARIO PARTY 10

Das beste *Mario Party* seit zig Jahren schafft es wieder in die 80er-Wertungsränge. Vor allem dank Bowser!

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Disney Infinity
Test (10/13): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Disney

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Just Dance 4
Test (01/13): 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Ubisoft

Lego Batman 2: DC Super Heroes
Test (07/13): 79 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego: Der Hobbit
Test (06/14): 78 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Lego Marvel Super Heroes
Test (04/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

NEU **Mario Party 10**
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Test (01/13): 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Ubisoft

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Scribblenauts Unlimited
Test (02/14): 76 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Sing Party
Test (03/13): 79 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Watch Dogs
Test (01/15): 79 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Test (11/09): 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Test (01/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Test (01/07): 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Test (02/08): 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Test (06/08): 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Test (04/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Test (02/10): 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Test (10/09): 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Test (11/07): 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Test (08/12): 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Test (07/10): 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (01/08): 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Test (06/09): 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Test (11/09): 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Test (04/08): 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Test (05/10): 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Test (07/09): 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Test (01/09): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Test (05/08): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % | Hersteller: Nintendo

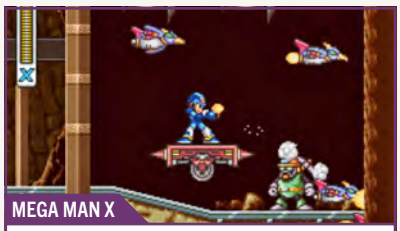
SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Test (11/07): 88 % | Hersteller: Sega

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN



MEGA MAN X

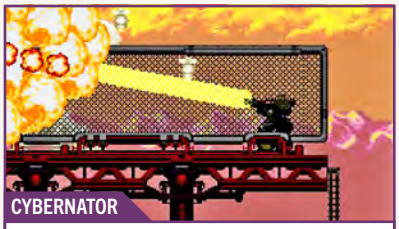
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Teil 1 der legendären *X*-Reihe lädt seinen Mega-Buster auf und zerbröselt die Wii U!

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION



CYBERNATOR

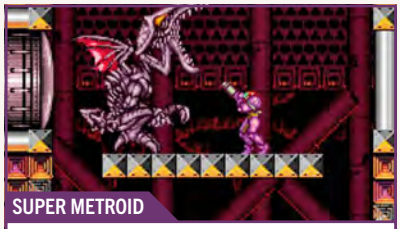
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Ein unheimlich griffiger, genialer Action-Mechtitel, bei dem nur die besten Spieler das Ende sehen.

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Super Castlevania IV
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION)-ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

Nobunaga's Ambition
Spielspaß: 7 | Hersteller: Koei

SPORT

PUNCH OUT!!

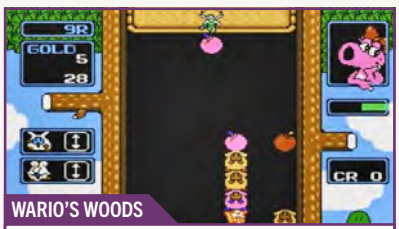
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Der Klassiker-Rundumschlag macht mobil: Auch auf der Wii U hat sich das Boxtraining gelohnt!

Mario Golf Advance Tour
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT



WARIO'S WOODS

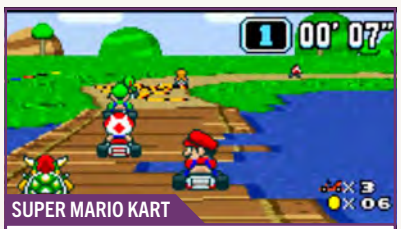
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Reicht zwar nicht an die zeitlose Genialität von *Tetris* heran, punktet aber mit viel Nintendo-Charme

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Adventures of Lolo
Spielspaß: 7 | Hersteller: HAL Laboratory

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

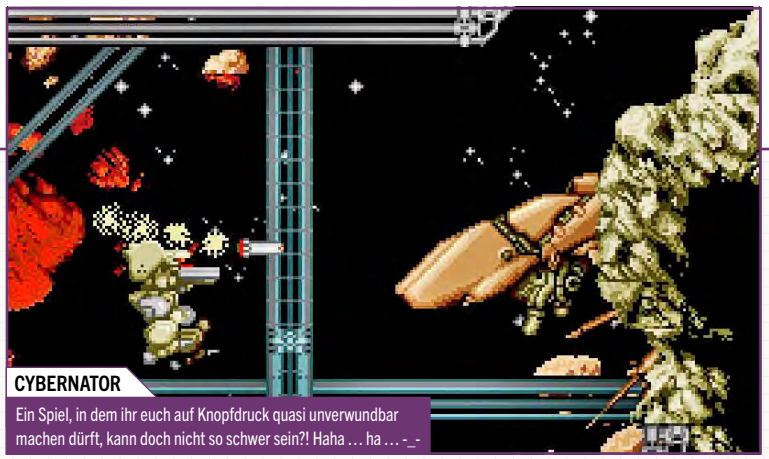
EARTHBOUND

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die Mutter aller verschobenen Rollenspiele findet endlich ihren Weg nach Europa! Eine echte Legende.

Breath of Fire 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Spielspaß: 8 | Hersteller: Camelot Software



CYBERNATOR
Ein Spiel, in dem ihr euch auf Knopfdruck quasi unverwundbar machen dürft, kann doch nicht so schwer sein?! Haha … ha … -_-

Die Top 50 Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Breath of Fire 2
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

NEU Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

NEU Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara
Test (11/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Capcom

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Test (09/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Test (05/14): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Ghosts 'n Goblins
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun
Test (05/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Adventure
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Dream Land 3
Test (09/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Pop'n Twinbee
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Punch-Out!!
Test (05/13): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 2
Test (10/13): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of the Mystical Ninja
Test (03/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Test (01/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Koei

Wario Land 4
Test (08/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Citizens of Earth
Test (03/15): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Eden Industries

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Giana Sisters: Twisted Dreams
Test (10/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Black Forest Games

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force!
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Mighty Switch Force! 2
Test (12/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech.

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Pier Solar and the Great Architects
Test (01/15): 7 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: WaterMelon

Puddle
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Neko

Retro City Rampage
Test (04/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Vblank Entertainment

NEU Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Tengami
Test (01/15): 7 | Genre: Adventure | Hersteller: Nyam Nyam

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Cave
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Thomas was Alone
Test (03/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Double Fine

Toki Tori 1
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Zen Pinball 2
Test (03/13): 8 | Genre: Simulation | Hersteller: Zen Studios

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION)-ADVENTURE

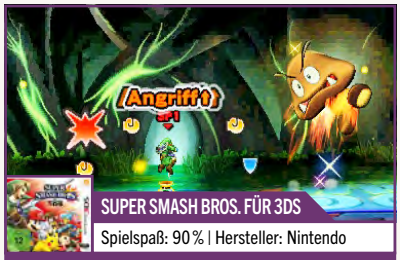
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe.

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

INAZUMA ELEVEN GO CHRONO STONES

Wir hatten in der letzten Ausgabe zwar 3DS-Tests (etwa *Inazuma*), nicht einer davon war aber gut genug für die Top-50-Liste …

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
Test (04/13): 81 % | Genre: Adventure | Hersteller: Konami

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

FIFA 12
Test (11/11): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

FIFA 13
Test (11/12): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pro Evolution Soccer 2013
Test (01/13): 81 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Project X Zone
Test (09/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Bandai Namco

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Yoshi's New Island
Test (04/14): 81 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Test (05/09): 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Test (05/08): 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Test (04/11): 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Test (10/10): 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (07/08): 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Test (05/09): 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
Test (02/06): 74 % | Hersteller: Bandai Namco

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Test (06/06): 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Test (09/10): 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Test (12/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Test (10/10): 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Test (08/06): 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Test (11/11): 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Test (09/08): 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Test (07/09): 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Test (11/12): 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Test (04/09): 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Test (03/08): 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Test (04/06): 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Test (12/05): 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Test (03/10): 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Test (11/09): 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Test (07/08): 87 % | Hersteller: Konami

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION

NINJA GAIDEN II

Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Ein wahrer Ninja kennt keinen Frust: sauguter, aber brutal schwerer Action-Sidescroller für Kenner und Könner

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

Shinobi
Spielspaß: 8 | Hersteller: Sega

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

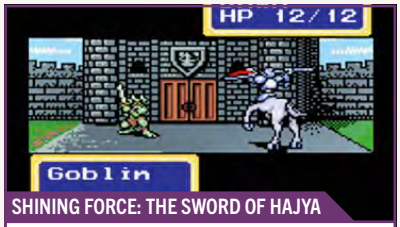
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

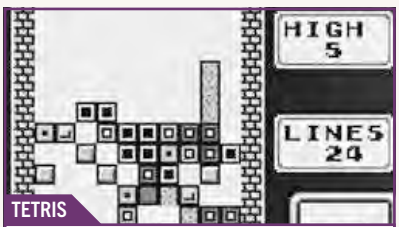
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

POKÉMON SHUFFLE

Für die einen der erste große Schritt Nintendos in Richtung Free-2-Play-Hölle, für die anderen ein tolles Gratis-Häppchenspiel mit Taschenmonstern. Wir finden *Pokémon Shuffle* insgesamt fair.

IRONFALL: INVASION

Schick sieht er ja schon aus, der 3D-Covershooter aus dem Hause VD-Dev. Bei der Steuerung allerdings geht dem Teil komplett die Kompetenz aus, vor allem auf dem alten 3DS.

MARIO VS. DONKEY KONG: TIPPING STARS

Noch ein Listen-Ausfall, diesmal sind die Wertungen aber unschuldig – es gab schlicht keine neuen Spiele für die 3DS-VC, nur eShop.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golf
Test (12/11): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land
Test (08/11): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Lufia: The Legend Returns
Test (01/15): 6 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Natsume

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Punch-Out!!
Test (05/12): 7 | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Trip World
Test (03/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sunsoft

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

NEU 3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Aero Porter
Test (01/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Level-5

Art of Balance
Test (08/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Blaster Master: Enemy Below
Test (02/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Fun! Fun! Minigolf Touch!
Test (05/12): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Shin'en

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NEU Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Mole Mania
Test (12/12): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Picross e3
Test (01/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

NEU Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Wizard Defenders
Test (02/13): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Teyon

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U)

1	**MARIO PARTY 10** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82% Im Handel hat sich die Mario-Fete ohne Probleme an die Spitze gefeiert.		
2	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
4	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
5	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
6	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
7	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
8	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
9	**LEGO CITY: UNDERCOVER**	Entwickler: TT Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82%
10	**NINTENDO LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80%

TOP 10 LESER (Wii U)

1	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91% Die Nintendo-Klopperei erweist sich als echter Dauerbrenner bei unseren Lesern.		
2	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
3	**MARIO PARTY 10**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
4	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
5	**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
6	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
7	**BAYONETTA 2**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
8	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
9	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%
10	**NEW SUPER MARIO BROS. U**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%

TOP 10 REDAKTION (Wii U)

1	**KIRBY UND DER REGENBOGEN-PINSEL** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 83% Mit viel Charme und Herz hat uns Kirbys zuckersüßes Abenteuer für Wii U verzaubert.		
2	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	**MARIO PARTY 10**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
4	**MARIO KART 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
5	**BAYONETTA 2**	Entwickler: Platinum Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 93%
6	**HYRULE WARRIORS**	Entwickler: Omega Force/Nin. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 84%
7	**CAPTAIN TOAD: TREASURE TRACKER**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 81%
8	**SUPER MARIO 3D WORLD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
9	**DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE**	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/14 Spielspaß: 89%
10	**THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 SATURN (3DS)

1	**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D** Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92% Auch im März kam in den Verkaufscharts nichts an *Zelda* ran.		
2	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
3	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
4	**XENOBLADE CHRONICLES 3D**	Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85%
5	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
6	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
7	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
8	**NEW SUPER MARIO BROS. 2**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
9	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
10	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%

TOP 10 LESER (3DS)

1	**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D** Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92% Unsere Leser streifen auch diesen Monat am liebsten durch Termina.		
2	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
4	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
6	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
7	**SUPER MARIO 3D LAND**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90%
8	**MARIO KART 7**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
9	**THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%
10	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

TOP 10 REDAKTION (3DS)

1	**XENOBLADE CHRONICLES 3D** Entwickler: Monster Games Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 05/15 Spielspaß: 85% Die 3DS-Umsetzung des epischen Rollenspiels gefällt uns richtig gut.		
2	**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D**	Entwickler: Grezzo/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
3	**SUPER SMASH BROS.**	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
4	**PERSONA Q: SHADOW OF THE LABYRINTH**	Entwickler: Atlus Hersteller: Atlus	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 88%
5	**MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 84%
6	**TOMODACHI LIFE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR**	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
9	**FANTASY LIFE**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/13 Spielspaß: 87%
10	**THEATRHYTHM FINAL FANTASY: CURTAIN CALL**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 10/14 Spielspaß: 85%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii U und den (New) 3DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 23. Vielen Dank für eure Teilnahme!

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 9,00!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher von **TOKYOPOP** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/miniabo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 9,00!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 46,00/12 Ausg. (= € 3,83/Ausg.); Österreich € 53,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 58,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

1317405

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

NO U! Geht euer Gegner zu Boden, hat er zehn Sekunden, um wieder aufzustehen. Selbiges gilt natürlich auch für euch. Irgendwann ist aber mal jeder Gegner K. o.

Ausweichen spielt eine zentrale Rolle, da es euch nicht nur vor Schaden bewahrt, sondern auch ein wenig Ausdauer wiederherstellt. Meistert den Ausfallschritt!

PUNCH-OUT!!

Wii U Boxhandschuhe anziehen und die Wiimote aktivieren: In *Punch-Out!!* boxt ihr euch von ganz unten bis ganz nach oben. Selbst euer Fahrrad müsst ihr dafür nicht aus der Garage holen.

Von den Arcade-Hallen auf das NES, weiter auf die Wii und jetzt auch noch auf die Wii U: *Punch-Out!!* hat wahrlich einen weiten Weg hinter sich. Nach den früheren Remakes handelt es sich bei diesem Spiel allerdings lediglich um eine 1:1-Portierung der Wii-Version aus dem Jahr 2009. Das bedeutet auch, dass ihr für *Punch-Out!!* zwingend eine Wii-Fernbedienung benötigt.

Auf den Spuren von Rocky

Als kleiner, unbekannter Boxer startet ihr euren Aufstieg zum Champ, für den ihr in drei Klassen insgesamt dreizehn verschiedene Gegner besiegen müsst. Unsere Widersacher stammen dabei aus den verschiedensten Ecken der Welt und strotzen nur so vor Klischees über das jeweilige Land. Jeder Gegner erfordert ein bestimmtes Vorgehen und hat individuelle Schwachstellen, die zunächst ausgemacht werden wollen. Das Ziel ist logischerweise, den Gegner kampfunfähig zu machen. Dies geht entweder, indem wir ihn dreimal in einer Runde auf die Bretter schicken oder ihn direkt ausknocken, was sich allerdings als ziemlich schwierig herausstellt. Es gilt, die richtige Mischung aus Ducken, Ausweichen, Kontern und Zuschlagen zu finden, um den Sieg davonzutragen. Gesteuert wird entweder mit den Tasten der Wiimote oder ihr schließt ein Nunchuk an und versucht euch dann als Schattenboxer. Beides funktioniert präzise, auch wenn Letzteres auf Dauer doch ziemlich in die Arme geht. Habt ihr die ersten vier Gegner besiegt, steigt ihr eine Klasse auf und legt euch mit stärkeren Kontrahenten an. Vor jedem Kampf wird euch euer Rivale kurz mit vier comichaften Bildern vorgestellt, woraus man zumindest ein bisschen mehr hätte machen können, zumal die Gegner an sich humorvoll und bewusst übertrieben klischeehaft designt sind.

Spaßig, aber kurz

Leider ist der Umfang von *Punch-Out!!* trotz seiner Arcade-Wurzeln sehr übersichtlich ausgefallen. Sind alle dreizehn Gegner einmal geschlagen, bleibt euch nur die Möglichkeit, sie erneut auf einem höheren Schwierigkeitsgrad herauszufordern oder euch mit einem Freund im mehr als schwachen Mehrspielermodus zu prügeln. Dieser besteht nämlich nur aus seichten Duellen mit gerade einmal zwei verschiedenen Kämpfern. Das ist äußerst schade, denn die Fights sind durchaus spannend und abwechslungsreich, die Animationen der Kämpfer machen einiges her und das alberne Design sowie die lustigen Sprüche unserer Gegner passen sehr gut ins Spiel.

Fabian Schäfer

Genre:	Sportspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	12. März 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	7

Das Redesign von Little Mac wurde im vergangenen Jahr für *Super Smash Bros.* für Wii U und 3DS wiederverwendet. Doch wann kommt wohl das nächste Boxspiel?

Jetzt heißt es: zuhauen, solange ihr die Chance dafür habt. Eure Gegner halten im Direktvergleich nämlich viel mehr aus als eure Spielfigur. Wie unfair!

Im Westen wurde der Charakter Zero, als er das erste Mal eingeführt wurde, fälschlicherweise für eine Frau gehalten – die femininen Züge tragen ihren Anteil daran.

Grafische Gemeinsamkeiten pflegt das Spiel vor allem mit *Mega Man X*. Kein Wunder, haben das SNES und der GBA technisch doch einige Gemeinsamkeiten.

MEGA MAN ZERO 3

Wii U Nie wieder im Schatten von Mega Man stehen: Zero holt zum dritten Streich aus.

In ähnlich frequenter eShop-Regelmäßigkeit wie die *Castlevania*-Reihe von Konami geht Capcom bei seinem blauen Superroboter Mega Man vor. Neben den beiden Klassiker-Reihen vom NES und SNES ist mittlerweile auch der dritte Teil von *Mega Man Zero* auf der Wii U erhältlich, erstmals erschienen auf den Game Boy Advance. Wie schon bei *Mega Man Zero 2* hat sich der dritte Teil von den inhaltlichen Gemeinsamkeiten mit *Castlevania* etwas distanziert. Ganz klassisch sucht ihr euch die Stages vorher im Menü aus, könnt diese jedoch mehrmals angehen, falls ihr etwas übersehen habt. Besonders gründlich solltet ihr nach den Secret Discs suchen, denn diese enthalten wertvolle Kapseln, Energie-Kristalle oder sogar Customization Chips, die euch gestatten, Zero individuell auszurüsten. Als nette Extras gibt es verschiedene Schwierigkeitsgrade, einen „New Game Plus"-Modus sowie diverse Minigames, doch das Hauptspiel bietet insgesamt die meisten Inhalte, um euch langfristig an die Konsole zu fesseln.

Marco Cabibbo

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Capcom
Termin:	27. März 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

EXCAVE

3DS Ein Höhlenbesuch der kurzweiligen Art: Wenn *Gauntlet* auf *Wizardry* trifft.

Schnell rein in den Dungeon, alles mitnehmen, was nicht niet- und nagelfest ist und irgendwie ins Inventar passt, anschließend fix ohne größere Blessuren wieder raus – das altgediente Genre der Dungeon Crawler hat in den letzten Jahren so manch hochwertigen Titel hervorgebracht. Einen anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad haben sie fast alle gemeinsam, was es für Neueinsteiger schwierig macht, Fuß im Genre zu fassen. *ExCave* nimmt sich dieser Spieler an und bietet ihnen ein recht umfangreiches, doch leicht zu verstehendes Dungeon-RPG. Als Nah- oder Fernkämpfer zieht ihr alleine in die isometrisch dargestellten, grafisch etwas spröden Verliese und kloppt in actionreichen Kämpfen deren Bewohner zu Monstermus. Item-Management und das Aufleveln des eigenen Charakters sind zu Beginn zwar etwas schwierig zu durchschauen, letztendlich ist *ExCave* aber ein netter Einstiegstitel für all jene, denen umfangreiche Rollenspiele der Marke *Etrian Odyssey* und Co. etwas zu anspruchsvoll sind.

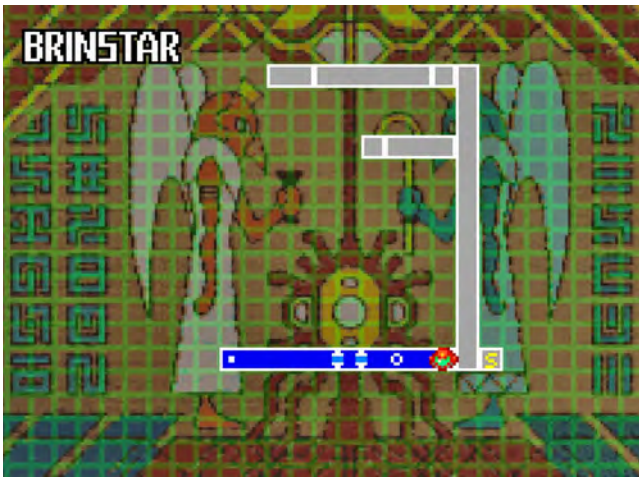
Marco Cabibbo

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Teyron
Termin:	27. März 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	7

In *ExCave* wird unkompliziert gekloppt, aber lasst euch nicht von den Gegnermassen überrumpeln. Sonst verliert ihr alle Items, die ihr in dem Run gesammelt habt.

Auf dem unteren Schirm habt ihr stets Ausrüstung und Inventar im Überblick. Dies ist allerdings etwas klein ausgefallen, weshalb ihr oft zurück in die Stadt müsst.

„Da-da-da-da-daa-da-da-da-daaa-da-da-da-daaaaaaa“ – das ist Chozoisch und bedeutet übersetzt: „Hallo, Samus! Schön, dass du da bist. Hier ist ein Geschenk.“



Allein die herrliche Aufmachung des in diesem Teil der Serie verdammt hilfreichen Karten-Bildschirms erfreut das Herz des passionierten *Metroid*-Entdeckers.

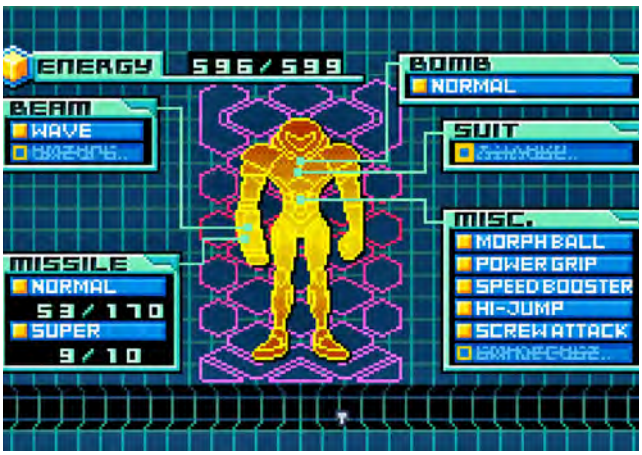
METROID: ZERO MISSION

Wii U Samus Aran kehrt zu ihrem ersten Einsatzort zurück – und bringt eine *Super*-Atmosphäre mit!

Im Grunde ist *Zero Mission* eigentlich „nur“ ein GBA-Remake des Original-*Metroids* vom NES – doch bis auf sein Storyline-Fundament ist der 8-Bit-Klassiker kaum wiederzuerkennen: Nintendo hat *Zero Mission* ein derart gigantisches Update gegönnt, dass sich das Endergebnis eher wie ein alternatives *Super Metroid* anfühlt. Bestes Beispiel ist der Kampf gegen Mother Brain am „Ende“ der Storyline: An dieser Stelle angekommen, will man den Controller zur Seite legen und sich etwas über die knappe Spielzeit wundern – nur, um dann plötzlich vor einem völlig unerwarteten zweiten Teil zu stehen, der unserer heiß geliebten *Metroid*-Serie doch tatsächlich ganz brauchbare Stealth-Passagen beschert. So zeigt sich das Spiel unberechenbar spannend, abwechslungsreich und mit etlichen Hommagen an andere Teile der Kultserie ausstaffiert. Ganz besonders viel Freude haben wir hier auch mit dieser kleinen Prise Alien-Archäologie, die *Metroid* schon immer fantastisch einzusetzen wusste – in kaum einem anderen Teil der Reihe hat man so sehr das Gefühl, gleichzeitig eine Shooter-Actionheldin und eine Forscherin inmitten einer fremden Welt zu sein. Hervorragend fortgesetzt wird dieser Eindruck dann auch durch das Leveldesign: *Zero Mission* ist unglaublich kompakt! Alle paar Bildschirme weit kommt ihr nicht nur an komplexen Wegstrecken vorbei, sondern auch an unzähligen versteckten Bonusgegenständen. Ein kleiner Teil von ihnen ist leicht zugänglich in den herrlich detailverliebten Chozo-Welten verteilt; der größte Brocken von ihnen kann von einem geduldigen Spieler mit einem gesunden Sammel- und Entdeckerreiz sauber eingesackt werden; der schmalste Part der Goodies allerdings gehört zu den am besten verborgenen Geheimnissen der *Metroid*-Geschichte und richtet sich entsprechend nur an die absoluten Cracks, für die der abgeschlossene 100-%-Spielstand eine Frage der Ehre ist! Wer hier mit Fachbegriffen wie Ballspark und Slopespark nichts anfangen kann, wird sich an den kniffligsten von *Zero Missions* Verstecken die Zähne ausbeißen – oder muss die raffinierten Manöver ausgiebig trainieren. Kaum zu glauben, dass dieses Spiel ein offizieller Nintendo-Titel ist – angesichts seiner Aufmachung und Anforderungen macht es in vielen Bereichen eher den Eindruck eines exzellenten Fan-Remixes. Eines bleibt *Zero Mission* aber so oder so: exzellent! **Benjamin Kegel**

Genre:	Action-Adventure
Entwickler:	Nintendo
Termin:	9. März 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	9

Bei Smaugs Zackenbart, Kraid war aber seit seinem letzten NES-Stelldichein noch einmal an der Universität für fette Echsen, was?! Der Junge hat ordentlich zugelegt!



Was ist das denn? Gerade ein neues Item eingesammelt, das mit unserem Anzug nicht kompatibel ist? Das gab's ja noch nie – und gleich sind wir beim Endkampf …

Die passende Waffe und ein ausreichend aufgelevelter Charakter können eine anfangs aussichtslose Konfrontation plötzlich um ein Vielfaches einfacher machen.

Aria of Sorrow setzt das leicht androgyne Charakterdesign fort, welches zum ersten Mal mit *Symphony of the Night* auf der Playstation 1 eingeführt wurde.

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

Wii U Keine N-ZONE ohne Dracula: Schloss Castlevania erhebt sich in Fürth.

Okay, ganz so absurd wird es bei *Castlevania: Aria of Sorrow*, welches den dritten und letzten Teil der Serie für den GBA darstellt, nun auch nicht. Allerdings wartet *Aria of Sorrow* ganz klar mit der ungewöhnlichsten Story auf. Im Jahr 2035 kommt es in Japan zu einer Sonnenfinsternis, weshalb die beiden Hauptcharaktere Soma Cruz und Mina in das unheimliche Schloss des Grafen teleportiert werden. Zugegeben, die Story ist auf Äußerste kurios, durch diverse Twists und Wendungen aber sehr clever und hält einen effektiv bei der Stange. Nicht, dass es auch abseits davon keine nennenswerten Stärken gäbe – nach wie vor ist es die tolle Mischung aus Level-Erforschung, Monster bekämpfen und dem Meistern der vielen Geschicklichkeitspassagen, die *Aria of Sorrow* zu einem gelungenen Vertreter der Metroidvanias machen. Die größte Neuerung ist allerdings das Tactical Soul System, mithilfe dessen ihr Fähigkeiten von besiegten Monstern übernehmen und auf verschiedene Weise benutzen könnt.

Marco Cabibbo

Genre:	Action-Rollenspiel
Entwickler:	Konami
Termin:	20. März 2015
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

OLLIOLLI

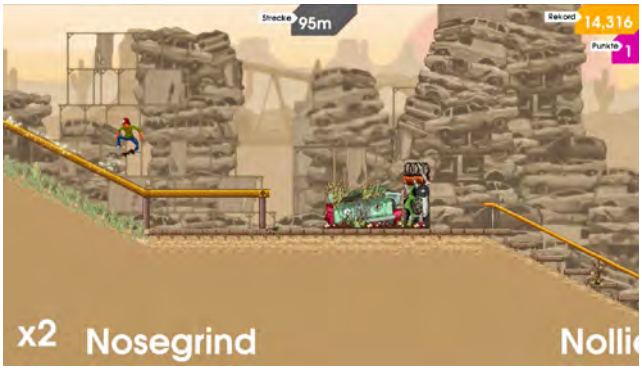
Wii U/3DS Springen, Grinden, Landen und dann hinfallen: *OlliOlli* fordert von euch Höchstleistungen.

Während der Nachfolger bereits auf der PS4 zu haben ist, erscheint das Skate-Spiel *OlliOlli* jetzt endlich auch auf Wii U und 3DS. Eine riesige Menge Tricks wartet darauf, von euch erlernt und perfektioniert zu werden. Doch bis dahin ist es ein weiter, steiniger Weg, der euch mehr als einmal zur Verzweiflung bringen wird. In fünf Stages mit jeweils fünf Levels ist es eure Aufgabe, bestimmte Tricks auszuführen, Punkte zu sammeln und vor allem fahrend ins Ziel zu gelangen. Dabei müsst ihr auf Zäune, Kisten und andere Dinge achten, die euch eventuell im Weg stehen. Über Treppen könnt ihr entweder springen oder ihr grindet das Geländer runter, was euch natürlich mehr Punkte bringt. Getrickst wird mit dem linken Schiebepad, beschleunigen könnt mir mit der A-Taste. Sehr wichtig ist auch eine sichere Landung nach dem Sprung, die ihr durch perfekt getimtes Drücken derselbigen erreicht, kurz bevor ihr am Boden ankommt. *OlliOlli* ist vor allem eines: viel Übung, für die ihr aber entlohnt werdet.

Fabian Schäfer

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Roll7
Termin:	5. März 2015
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	8

Auf dem Geländer könnt ihr grinden, was bei langen Treppen die einzige Möglichkeit darstellt, lebend anzukommen. Auf die Nase werdet ihr sehr oft fallen.



Seid ihr in der Luft, könnt ihr viele verschiedene Tricks absolvieren, die alle im Tutorial aufgeführt sind. Diese zu meistern, erfordert jedoch einiges an Übung.

Ständig müssen wir auf der Hut vor feindlich gesinnten Robotern sein, die urplötzlich aus dem Nichts auftauchen und angreifen. Hier haben wir einen erwischt.

Bei eurer Waffe könnt ihr nach Belieben zwischen Laserpointer und Taschenlampe hin- und herwechseln. Licht ist in *The Fall* ein ungemein kostbares Gut.

Es gibt nicht nur mechanische Lebensformen: Hier legen wir uns mit einer gigantischen Nacktschnecke an, welche uns alles andere als freundlich gegenübersteht.

Die Kämpfe bei *The Fall* funktionieren leider nicht so gut, allerdings stellen sie auch eher eine Ausnahme dar. Im eventuellen Nachfolger kann man hier ja nachbessern.

THE FALL

Wii U Kampfanzüge und Kriegsroboter: Diesen beiden Elementen zum Trotz ist *The Fall* alles andere als ein Actionspiel. Und das ist auch gut so, wie man schon nach wenigen Minuten feststellt.

Hochmoderne Kampfanzüge kennt man bereits zur Genüge aus Blockbustern wie *Crysis* oder *Call Of Duty*. Doch in diesen Spielen kontrolliert man stets den Soldaten, der sich in dem Anzug befindet. Im Indie-Abenteuer *The Fall* steuert ihr den Hightech-Anzug selbst, der einen verletzten Menschen beinhaltet. Die Mission ist klar: Ihr müsst alles tun, um den Piloten zu retten. Auch wenn ihr dabei gegen eure Programmierung verstoßt.

Fremde Umgebung

The Fall beginnt wie so manch andere Spiele auch: Ihr landet auf einem scheinbar verlassenen Planeten und müsst euch zunächst in der unbekannten und fremdartigen Umgebung zurechtfinden. Mit der Taschenlampe könnt ihr bestimmte Hotspots untersuchen und gegebenenfalls im Anschluss mit ihnen interagieren. Manche Gegenstände dürft ihr auch auch mitnehmen und sie in bester Adventure-Manier mit anderen Items kombinieren, welche später im Spiel gefunden werden. *The Fall* hat allerdings mehr zu bieten als nur rätsellastige Kombinationskost: Recht früh erhaltet ihr auch eine Waffe, könnt hinter Deckungsmöglichkeiten den Kopf einziehen sowie kurzzeitig eine Tarnvorrichtung aktivieren. Das Zielen mit der Schusswaffe sowie das Deckungssystem sind leider etwas unpräzise geraten, doch da *The Fall* sowieso mehr auf Rätsel als auf Action setzt, ist dies eher nebensächlich und fällt auf Dauer nicht allzu arg ins Gewicht.

Knackig, aber fair

Im Laufe der rein durch Dialoge erzählten Geschichte müsst ihr an vielen Stellen immer wieder eure Kombinationsfähigkeit unter Beweis stellen, um voranzukommen. Aufmerksame Spieler, die ihre Umgebung stets genau untersuchen, werden in dieser Hinsicht weniger Probleme haben. Manchmal ist jedoch nicht wirklich klar, was genau zu tun ist, woraufhin ihr für ungewisse Zeit wirr und ziellos durch die Gänge streift. Hin und wieder müsst ihr zudem sehr genau hinschauen, um den verborgenen Hotspot zu finden, der euch weiterbringt. Die Story zeigt derweil ein durchaus interessantes Mensch-Maschine-Dilemma und wirft Fragen rund um künstliche Intelligenz und deren Möglichkeiten auf. Der wortwörtliche KI-Protagonist ist kontinuierlich zwischen seiner Mission, den Piloten zu beschützen, und seiner Programmierung hin- und hergerissen, was der Geschichte einen interessanten Twist verleiht. Die Dialoge sind dabei toll vertont und schlagen immer wieder einen ernsten, beinahe philosophischen Ton an. Selbiges gilt für den Soundtrack von *The Fall*, welcher ungemein stimmig und maßgeblich zur düsteren Atmosphäre beiträgt. Im Zusammenspiel mit der Optik und dem Design der Spielfigur fühlt man sich teils sogar an *Dead Space* erinnert, auch wenn *The Fall* niemals in die Sphären des Brutalo-Horrors vordringt. Das melancholisch inszenierte Ende macht mit dem Schlusssatz „To Be Continued“ Lust und Hoffnung auf mehr – ob es wirklich so weit kommen wird, hängt ganz allein von euch ab. **Fabian Schäfer**

Genre:	Adventure
Entwickler:	Over The Moon
Termin:	12. März 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

3D OUT RUN

3DS Die schönste Strandtour, seit es Spielhallen gibt: Erneut gönnt Sega einem seiner Klassiker eine Handheld-Umsetzung, die des Originals mehr als würdig ist.

In nostalgischen Erinnerungen zu schwelgen, ist etwas Wunderbares – umso schöner wird es noch, wenn auch viele Jahre später nichts von der Faszination verloren gegangen ist. Das 1986 erschienene *Out Run* gehört zu dieser Art von Spielen und wurde seitdem auf unzählige Konsolen, Heimcomputer und andere Zockergerätschaften portiert. Auch wenn es erst der Sega Saturn vermochte, *Out Run* ohne Qualitätsabstriche wiederzugeben, kam doch keine Umsetzung an das Spielgefühl des originalen Automaten heran.

Sonnenbrille und Meeresluft

Möglich wurde dies in erster Linie durch die weit fortgeschrittene Technik und Grafikleistung des Automaten, in den man sich zudem hineinsetzen konnte: Lenkrad, Gaspedal und Autositz stimmten den Spieler schon vor dem Münzeinwurf auf das kommende Spektakel ein. Das knallrote Cabinet hatte aber noch ein weiteres Ass im Ärmel, denn der Automat bewegte sich passend zum Spielgeschehen mit. Eine scharfe Rechtskurve sah man also nicht nur, man spürte sie auch. Bezüglich der Perspektive entschied sich Sega damals nicht für eine Cockpit-Ansicht, sondern platzierte die Kamera dicht hinter euer Fahrzeug. Davon gab es zwar nur ein einziges, aber in Form eines Ferrari Testarossa war es zugleich wohl einer der extravagantesten Sportflitzer seiner Zeit. Komplettiert wurde das Luxus-Feeling noch durch ein sonniges Beach-Setting und einen dazu passenden Soundtrack – *Miami Vice* lässt grüßen.

Kleiner Racer, großes Game

Nun stellt sich natürlich die Frage, wie sich ein solch außergewöhnliches Fahrerlebnis auf einen kleinen Handheld übertragen lässt. Dem japanischen Entwickler M2, dem von Sega schon mehrfach die Konvertierung alter Klassiker anvertraut wurde, ist dieses Kunststück tatsächlich gelungen: *3D Out Run* schnurrt auf Nintendos Handheld wie ein Kätzchen und läuft butterweich über den Bildschirm. Richtig Mühe gegeben hat man sich, wie schon zuvor bei *Fantasy Zone* oder *Sonic the Hedgehog*, bei der 3D-Darstellung, wofür sich *Out Run* aber ohnehin perfekt angeboten hat. Sogar das leichte Verrutschen des Bildschirms zur Seite hat M2 prima hinbekommen. Am fast perfekten Fahrvergnügen hat man glücklicherweise nichts verändert. Mit eurem Flitzer rauscht ihr über breite Straßen und hügelige Dünen, weicht anderen Verkehrsteilnehmern aus und versucht, vor dem Ablauf der Zeit den nächsten Checkpoint zu erreichen. Hier dürft ihr euch an einer Weggabelung entscheiden, ob ihr die linke, leichtere Route wählt oder stattdessen rechts die Herausforderung sucht. Einen direkten Rivalen habt ihr dabei nicht. In *3D Out Run* zählt einfach nur der Kampf gegen die Straße. Ein Duell, für das man sich auch 2015 noch gerne hinters Steuer setzt. **Marco Cabibbo**

Selten repräsentierte das Cover eines Spiels, hier für das Mega Drive, so akkurat seinen Inhalt: Sportflitzer, Strandfeeling, die blonde Freundin auf dem Beifahrersitz.

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Sega
Termin:	13. März 2015
Preis:	4,99 Euro
WERTUNG	9

Schaut fast ein wenig so aus wie abfotografiert: Die Neigung des Automaten hat das Studio M2 prima hinbekommen. Auch die 3D-Darstellung ist exzellent gelungen.

Kommt ihr von der Strecke ab, kracht es gewaltig und ihr fliegt aus eurem gerade noch so schicken Flitzer. Doch keine Angst, ihr seid blitzschnell wieder auf der Piste.

Secret of Evermore

Flucht vor der Realität mal anders: Der Titel vom mittlerweile sechsten Teil unserer großen Retro-RPG-Serie entführt euch in das geheimnisvolle Land von Evermore.

Der weltweite Markt der Videospiele hat sich seit seinem Bestehen sowohl oft als auch sehr entschieden gewandelt. Standen japanische Titel vor rund zwei Dekaden noch im absoluten Fokus und wurden von Zockern auf der ganzen Welt frenetisch herbeigesehnt, sieht dieses Bild heutzutage ganz anders aus. Einstige Großmächte der Spielelandschaft aus Nippon gibt es entweder nicht mehr oder sie haben sich fast vollständig dem westlichen Markt zugewandt, um dort das große Geschäft zu machen. Eine Annäherung an die USA und Europa hat es allerdings schon damals gegeben. Nach dem großen Erfolg von *Secret of Mana* fasste der Entwickler Squaresoft (heute Square Enix) den Entschluss, ein ähnliches Spiel in einem thematisch weitaus westlicheren Setting zu produzieren. Die im Nachhinein historische Besonderheit ist allerdings die Tatsache, dass es zudem noch von einem amerikanischen Team entwickelt worden ist – so etwas hatte es bei Squaresoft zuvor noch nie gegeben. Dass es sich bei vielen der Beteiligten um Neueinsteiger in der Branche handelte, macht es sogar nur noch interessanter. Doch dies ist nur einer von vielen Gründen, warum wir *Secret of Evermore* in dieser Ausgabe auf unsere Retro-Bühne bitten wollen.

Hach ja, die 90er-Jahre: Damals und heute ist *Secret of Evermore*, auch in der sehr guten deutschen Version, ein Fest der Anspielungen und B-Movie-Parodien.

Wie im B-Kino

Dass *Secret of Evermore* mit einer epischen Fantasy-Story rund um ferne Königreiche, Dämonen und Intrigen nicht viel zu tun hat, wird schon im Intro des Spiels sehr deutlich. Im Jahr 1965 kommt es während eines Experiments in einer abgelegenen Villa am Stadtrand von Großostheim zu einem mysteriösen Zwischenfall, bei dem mehrere Personen auf Nimmerwiedersehen verschwinden. Erst 30 Jahre später betreten ein Junge und sein Hund nach einem Kinobesuch das heruntergekommene Anwesen und finden vor Ort eine wohl noch intakte Maschine. Davon kann sich das Duo schnell selbst überzeugen, denn ein bisschen Kabelknabbern von eurem Kläffer reicht schon aus, um den Apparat wieder zum Laufen zu kriegen. Der kurze Snack bleibt nicht ohne Folgen und die kurz darauf einsetzenden Stromstöße des voll funktionsfähigen Generators befördern euch kurzerhand in eine nicht weniger ge-

Einige Bewohner von Evermore stammen, genau wie ihr, aus der realen Welt. Von ihnen bekommt ihr wertvolle Zauberperlen, die extrem mächtige Zauber beinhalten.

Schon früh im Spiel trefft ihr mit Vulgor auf einen Gegner, der unvorbereitete Helden zum Frühstück verspeist. Kümmert euch zuerst um einen seiner Arme.

heimnisvolle Kommandozentrale, wo ihr sofort von einem skurrilen Butler in Empfang genommen und (unwissend) auf den Kontinent von Evermore geschickt werdet. Ein reichlich turbulenter Start in ein Abenteuer, mit dem euer Held gar nicht gerechnet hatte, standen doch Pizza und Limonade zum Ausklang des Abends auf dem Plan. Stattdessen müsst ihr nun in einem urzeitlichen Dschungel um euer Überleben kämpfen und einen Weg zurück nach Großostheim finden. Prähistoria, so der Name des von Raptoren und Schlingpflanzen bevölkerten Urwaldes, ist nur eine von vier Welten, die ihr in *Secret of Evermore* aufsucht. Die Reise führt euch vom Dschungel aus ins römisch-ägyptische Antika mit seinen Tempeln und Pyramiden über das mittelalterliche, düstere Gotika bis hin zur futuristischen Raumstation Assitopia. Nun sind Settings dieser Art, das war schon vor *Secret of Evermore* so, in Rollenspielen keine große Besonderheit. Städte und Burganlagen europäischer Bauart gab es bereits in *Secret of Mana*, *Final Fantasy* oder vielen anderen JRPGs mehrfach zu bestaunen und sie werden auch heute noch gerne als thematisches Leitmotiv verwendet. *Secret of Evermore* allerdings ging hier noch einen Schritt weiter und bemühte sich um eine möglichst originalgetreue Darstellung der gebotenen Architektur. Gerade für die Verhältnisse des Super Nintendo ist die Grafik von *Secret of Evermore* also sehr realistisch gehalten und arbeitet dabei mit recht vielen Grau- und Brauntönen – Farben, für die man so manchen modernen First-Person-Shooter der Neuzeit gerne mal kritisiert. Besonderen Anteil an der dadurch entstehenden Atmosphäre trägt zudem noch die Soundkulisse. Was die musikalische Inszenierung angeht, ist das Spiel nämlich sehr sparsam gestaltet und untermalt das Geschehen auf dem Bildschirm stattdessen oft mit Geräuschen aus der Natur. In kaum einem anderen Spiel seiner Zeit dürftet ihr dermaßen viele Tracks finden, die fast nur aus dem Heulen des Windes oder Vogelgezwitscher bestehen. Dies mag zwar am Ende, bis auf einige löbliche Ausnahmen, auf einen Soundtrack mit weniger Ohrwurm-Charakter als in anderen Rollenspielen hinauslaufen, die Atmosphäre hingegen profitiert ungemein von dieser Designentscheidung. Extrem deutlich wird dies im dunklen Wald unterhalb der Schachbrett-Ebene in Gotika, wo ihr nichts anderes zu hören bekommt als vereinzelte Vögel, das undefinierbare Grummeln eines wilden Tieres und den sich langsam anbahnenden Hauch des Windes – stilistisch über alle Maßen hinaus reduziert in Szene gesetzt, dafür aber sehr passend und genial präsentiert. Zum Ende der Lebensspanne des SNES hin – das Spiel erschien 1996 – ließ *Secret of Evermore* es audiovisuell noch einmal richtig krachen. In diesem Fall aber eben leise.

Manische Kämpfe

Die an *Secret of Mana* angelehnte Betitelung des Spiels ist bei *Secret of Evermore* kein Zufall gewesen. Wer das Spiel wie hier auf Screenshots oder auch nur für einen Moment lang in Bewegung sieht, wird die große Ähnlichkeit zu Squaresofts meisterhaftem RPG nicht von der Hand weisen können. Auch hier steuert ihr euren zu Beginn namenlosen Teenager und euer Haustier aus einer Vogelperspektive durch die Spielwelt, redet mit den Bewohnern, deckt euch mit neuer Ausrüstung ein und legt euch mit Monstern an. Zum Einsatz kommt dabei erneut das Kampfsystem aus *Secret of Mana* mit seinem zum Teil rundenbasierten Ablauf. Damit ihr den größtmöglichen Schaden beim Kontrahenten anrichtet, muss eure Waffe zu 100 % aufgeladen sein, da ihr ansonsten nur einen kleinen Bruchteil davon austeilt. Währenddessen könnt ihr euch jedoch frei bewegen, den Gegenattacken der Monster ausweichen und euch gegebenenfalls neu positionieren. Je besser ihr dabei mit einer Waffe umgehen könnt, desto mehr könnt ihr sie aufladen und mit Spezialattacken angreifen. Hier hat man bei der Variation aber leider den Rotstift angesetzt: Jeden Waffentyp (Schwert, Axt und Speer) gibt es gesondert in jeder der vier unterschiedlichen Welten zu finden, was das Äquivalent aus der früheren Welt beim Aufstöbern des Upgrades obsolet macht. Zusätzlich dauert es ungemein lange, bis ihr mit dem Prügel eurer Wahl wieder auf Level 1 oder gar 2 aufgestiegen seid – ein kurzer Abstecher zurück nach Prähistoria, um dort fix in einem Durchlauf möglichst viele Gegner zu besiegen, ist für wurffreudige Speer-Besitzer fast unumgänglich. Generell macht es *Secret of Evermore* dem Hardcore-Grinder ohnehin unnötig schwer. Ab der 33. Stufe ist es selbst bei den schwersten Gegnern im Spiel ein langwieriges Unterfangen, genügend

Na, tragt ihr das Amulett des Karon bei euch? Falls nicht, müsst ihr euch auf einen beschwerlichen Marsch durch die Wüste einstellen, um Allelachema zu erreichen.

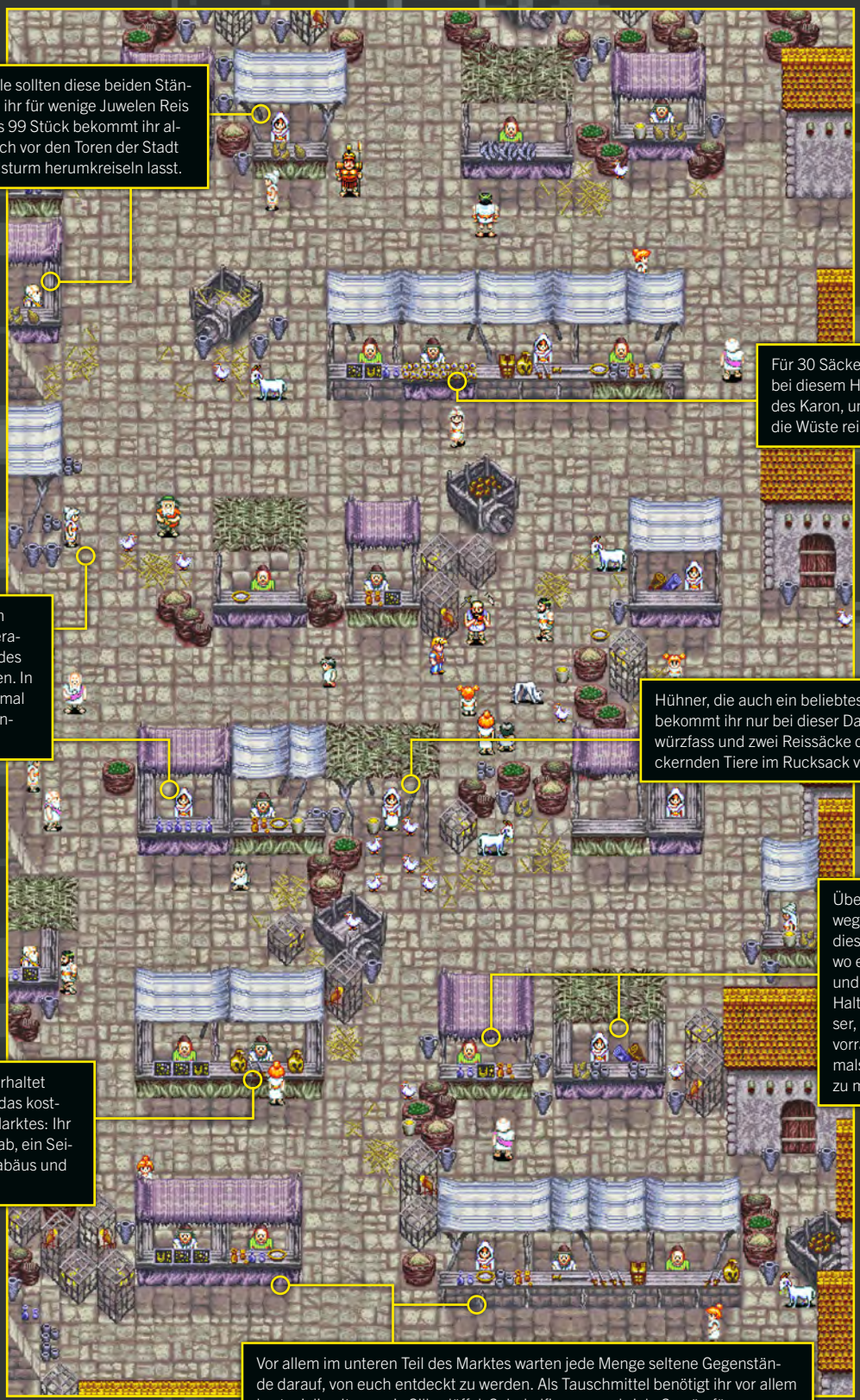
Der Plot von *Secret of Evermore* ist keine große Stärke des Spiels. Schon sehr früh weiß man, welcher Bösewicht im Hintergrund die Fäden zieht.

Um den Speer werfen zu können, muss er mindestens Level 1 erreicht haben. Da es mehrere Modelle dieser Waffen gibt, müsst ihr sie stets aufs Neue hochleveln.

Fängt euer Hund an zu schnüffeln, ist in der Nähe oftmals etwas zu finden. So gut wie jede Zutat werdet ihr für spätere Formeln noch gut gebrauchen können.

SHOPPING-WAHN IN ALLELACHEMA

Eines der interessantesten Features in *Secret of Evermore* ist die Möglichkeit, überall in der Welt Tauschhandel zu betreiben. Nirgendwo sonst ist dies in einem so großen Ausmaß möglich wie auf dem Markt der antiken Stadt Allelachema. Wir haben für euch einen kleinen Guide erstellt, damit ihr schnellstmöglich die wichtigsten Stände ausmachen könnt.



Eure erste Anlaufstelle sollten diese beiden Stände sein. Hier erhaltet ihr für wenige Juwelen Reis und Gewürze. Jeweils 99 Stück bekommt ihr allerdings, wenn ihr euch vor den Toren der Stadt lang genug im Wirbelsturm herumkreiseln lasst.

Für 30 Säcke Reis bekommt ihr bei diesem Händler ein Amulett des Karon, um schneller durch die Wüste reisen zu können.

Nur an diesen beiden Ständen könnt ihr Keramiktöpfe und duftendes Rosenwasser erstehen. In Ersteren sind manchmal sogar wertvolle Gegenstände versteckt.

Hühner, die auch ein beliebtes Tauschmittel sind, bekommt ihr nur bei dieser Dame hier. Für ein Gewürzfass und zwei Reissäcke dürft ihr eines der gackernden Tiere im Rucksack verstauen.

Über einen kleinen Umweg rechts gelangt ihr zu diesen beiden Ständen, wo es Juwelenskarabäen und Kalksteintafeln gibt. Haltet genug Rosenwasser, Perlen und Gewürze vorrätig, um nicht mehrmals hin und her laufen zu müssen.

Mit dem Rubinherz erhaltet ihr an diesem Stand das kostspieligste Item des Marktes: Ihr benötigt den Moxastab, ein Seidentuch, einen Skarabäus und eine Kalksteintafel.

Vor allem im unteren Teil des Marktes warten jede Menge seltene Gegenstände darauf, von euch entdeckt zu werden. Als Tauschmittel benötigt ihr vor allem kostspielige Items wie Silberlöffel, Schakalfiguren und viele Gewürzfässer.

Diverse Areale im Spiel gleichen eher einem Labyrinth, in dem man sich schnell verläuft. Achtet in diesem Wald auf die komischen Kreaturen in den Baumkronen.

Wie schon in *Secret of Mana* ist Alchemie ein effektives Mittel, um Gegner zu bekämpfen. Allerdings müsst ihr stets genügend Zutaten im Beutel haben.

Erfahrungspunkte für den nächsten Aufstieg zu sammeln. Um einigermaßen locker am Endboss vorbeizukommen, ist das ab diesem Zeitpunkt aber ohnehin nicht mehr nötig.

Weitaus mehr Mut zur Innovation beweist *Secret of Evermore* allerdings beim Magiesystem, Alchemie genannt. Zaubersprüche wählt ihr nach wie vor aus einem der Ringmenüs aus, doch um sie einsetzen zu können, bedarf es der passenden Zutaten. Diese könnt ihr nahezu überall in der freien Natur, Städten und Dungeons entdecken oder bei seltenen Alchemisten kaufen. Um nicht alles absuchen zu müssen, solltet ihr die Spürnase eures Hundes nutzen, um Kalksteine und Co. ausfindig zu machen. Neben einer Vielzahl von Ingredienzien warten noch Dutzende von Zauberformeln darauf, von euch entdeckt zu werden – ein Großteil davon ist übrigens optional, was das Aufsuchen von bereits erkundeten Regionen lohnenswert macht. Sofern ihr euch bei früheren Händlern mit frischen Zutaten eindecken wollt, müsst ihr allerdings die richtige Währung im Portemonnaie haben und vorher bei der Geldbörse vorbeischauen: Krallen haben nur in Prähistoria einen realen Wert, grüne Juwelen sind ausschließlich in Antika ein gültiges Zahlungsmittel, Goldmünzen sorgen bei den Bewohnern von Gotika für ein Lächeln auf dem Gesicht und nur in Assitopia könnt ihr an den vollautomatisierten Geschäftsstellen mit Kreditkarten etwas kaufen.

Kaufmannsgeschick

Dass dem Handel in *Secret of Evermore* ein besonderer Stellenwert zugeordnet wird, machen auch die zahlreichen Tauschgeschäfte deutlich. So manche Figur will kein Geld von euch haben, sondern stattdessen einen ganz bestimmten Gegenstand. Nirgendwo im Spiel wird dies deutlicher als auf dem großen Markt der Stadt Allelachema (Gruß an die ehemalige Redaktion des Club Nintendo Magazins), einem der interessantesten Bereiche in *Secret of Evermore*. Dort warten jede Menge seltener Items auf euch, die eure Profilwerte dauerhaft verbessern können, doch trennen sich ihre Besitzer nur ungern davon. Der wertvolle Schleifstab etwa springt für euch nur raus, wenn ihr dem Händler einen Sonnenstein, zehn Gewürzfässer und eine Schakalfigur anbietet. Auch hier gilt: Alles optionale Nebenaufgaben, welche die Mühe auf lange Sicht gesehen aber definitiv wert sind. Oder eben kurzfristig, denn ein Amulett des Karon, mit dem ihr euch vom gleichnamigen Fährmann sicher durch die Wüste transportieren lassen könnt,

Nicht nur einer, sondern gleich zwei Flieger stehen später zur Verfügung – mit einem dürft ihr in Assitopia andocken. Landen dürft ihr nur an Feuerstellen.

Am Ende des Spiels wird geballert: Der Junge findet die Bazooka wieder und der Hund legt mit seiner Laserkanone ganze Heerscharen in Schutt und Asche.

sollte euch die 30 Reissäcke vom Markt definitiv wert sein. Dies ist nur eines von unzähligen Geheimissen, die in *Secret of Evermore* auf euch warten. Bei vielen davon ist es nicht gerade unwahrscheinlich, dass ihr sie erst beim zweiten oder dritten Durchgang entdeckt. Nicht selten tragen dafür jedoch Glitches die Verantwortung, denn davon gibt es in *Secret of Evermore* eine ganze Menge. Nur sehr wenige davon können dem Fortlauf des Spielgeschehens schaden, andere sorgen dafür, dass sich das Spiel noch mysteriöser anfühlt als ohnehin schon. Sogar in der Spielanleitung finden geheime Skills oder unbekannte Zauberfunktionen Erwähnung, die so im Spiel gar nicht enthalten sind. Ob nun aufgrund von Missverständnissen bei der Übersetzung oder schlichtweg von den Entwicklern während des Entstehungsprozesses einfach vergessen? Wer weiß das schon …

Reduziertes Abenteuer

Obwohl nach *Secret of Mana* eigentlich damit zu rechnen gewesen wäre, ist ein kooperativer Modus, in dem ein Spieler die Rolle des Jungen übernimmt und ein zweiter die seines Hundes, im fertigen Spiel ebenfalls nicht zu finden. Zumindest in den Kämpfen wäre ein kluges Zusammenspiel zwischen den beiden durchaus vorstellbar gewesen, auch wenn man an dieser Stelle ehrlich sein muss: Durch das Spielgeschehen müsste zum Großteil der Spieler des Teenagers leiten, da nur er Einkäufe tätigen und Magie einsetzen kann. Auf Gesprächsversuche des Hundes reagieren die meisten NPCs in *Secret of Evermore* meist nur mit einem amüsanten „Ich hab kein Leckerli für dich“ oder „Was bist du denn für ein Lieber? Komm, gib Pfote“. Somit bleibt dieses außergewöhnliche Rollenspiel Solisten vorenthalten, die sich mal an einem Titel versuchen wollen, der vieles anders macht als andere RPGs seiner Zeit. In *Secret of Evermore* geht es nicht um einen generationenübergreifenden Konflikt zwischen zwei verfeindeten Königreichen, eine politische Verschwörung oder den ewig währenden Kampf Gut gegen Böse – hier wollen ein Junge und sein Hund einfach nur sicher nach Hause kommen. Und genau dieses Szenario macht es letztendlich so einfach, sich in *Secret of Evermore* hineinzuversetzen. Und wenn Videospiele eines können müssen, dann wohl die Erschaffung einer Welt, in die man ohne Probleme eintauchen und in der man sich wohlfühlen kann. Wie schon bei so manch anderem Rollenspiel, das wir euch in den vergangenen Ausgaben auf diesen Seiten präsentiert haben, ist ein Release im eShop leider sehr unwahrscheinlich. Es erschien ausschließlich in den USA sowie Europa und dürfte somit nur wenigen Angestellten von Square Enix in Japan noch bekannt vorkommen. Dem Rest würde ein Ausflug nach Evermore gut tun!

Marco Cabibbo

Ein Cameo-Auftritt, den deutsche Spieler kaum verstehen konnten: Cecil aus *Final Fantasy IV* betreibt in der Stadt Terrorfels einen kleinen Waffenladen.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ganz anders und doch vertraut: *Secret of Evermore* ist eine ungewöhnliche Erfahrung.“

Um *Secret of Evermore* ranken sich so manche Diskussionen und Legenden, von denen ich beim damaligen Release natürlich nichts mitbekommen habe. Viele werfen dem Spiel vor, als halbgarer Ersatz für *Seiken Densetsu 3* (bei uns *Secret of Mana 2*) für den westlichen Markt entwickelt worden zu sein, manche erachten es im Vergleich zu anderen Square-RPGs für qualitativ zweitklassig. Sicher, vor allem inhaltlich unterscheidet sich *Secret of Evermore* erheblich von anderen Spielen des Genres, aber besonders angesichts dessen, dass es für das neu gegründete Studio das erste Spiel überhaupt war, haben die Macher einen sehr guten Job abgeliefert. *Secret of Evermore* ist nicht perfekt, besitzt aber genug Stärken, um fast 20 Jahre später als System-Klassiker zu gelten. Ich jedenfalls habe den Ausflug nach Evermore erneut genossen und werde es in Zukunft wohl wieder tun.

DEUTSCHER
COMPUTERSPIELPREIS

VERLEIHUNG AM

21. APRIL 2015 IN BERLIN

—

LIVE

Sei dabei und feier mit!

Verfolge die Preisverleihung per Live-Übertragung
dcp-live.computec.de
oder in der **Games TV 24**-App!

Der exklusive Live-Stream wird präsentiert von

computec MEDIA

GAMES TV 24

Games TV 24
jetzt kostenlos
downloaden für
iOS oder Android

Google play

Available on the App Store

Ausrichter

Bundesministerium für Verkehr und digitale Infrastruktur

BIU Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware

GAME Bundesverband e.V.

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

Förderer

medienboard Berlin-Brandenburg GmbH

Medienpartner

computec MEDIA

Veranstalter

BOSL EVENTAGENTUR IDEEN BEWEGEN.

ETERNAL DARKNESS

Es gibt Welten jenseits der unseren; Welten, die wir noch nie gesehen haben. Und auch niemals sehen können – unsere Augen öffnen sich dafür nicht weit genug …

Ich habe meinen Großvater Edward immer sehr geliebt. Ob es nun an der weiten Strecke nach Rhode Island liegt oder daran, dass mir mein Studium so wenig Zeit lässt – in den letzten Jahren habe ich Edward kaum noch gesehen. Vielleicht waren meine Albträume ja irgendeine Art Omen, irgendeine Art Vorwarnung – denn als mich gestern das Klingeln des Telefons aus dem Schlaf riss und ich nach dem Hörer griff, wusste ich bereits, dass etwas Furchtbares passiert sein musste. Mein Großvater war ermordet worden. Auch wenn der Kommissar am anderen Ende der Leitung von einem Unfall sprach, brauchte man sich nur Edwards Körper ansehen, um die Wahrheit erkennen zu können; das Leichentuch konnte es nicht verbergen: mein Großvater war zugerichtet, als hätte ihn eine Bestie angefallen! Nun bin ich das letzte noch lebende Mitglied meiner Familie und damit die Erbin des Anwesens, das zu Edwards Grab wurde. Mein Name ist Alexandra Roivas. Wir schreiben den 23. Juni 2000. Und irgendwo hier in den Mauern dieser Residenz sind die Antworten auf meine Fragen versteckt.

Zwei Wochen später

Dieses Haus ist gigantisch! Es riecht nach altem Holz und Staub, nach einem Domizil, das die Geschichte miterlebt und mitgeschrieben hat. Man spürt die Vergangenheit unseres Familienanwesens, wenn man durch seine Hallen und Räume schreitet – wenigstens durch jene, die mir offen stehen: Viele Bereiche sind verschlossen, die Schlüssel konnte ich bis heute nicht finden. Ich wollte bereits aufgeben und die Sache in den Händen der Polizei belassen, als … ich weiß nicht. Spielen mir meine Sinne einen Streich? Ich hätte schwören können, ich hätte ein Phantom durch die Gänge schweben sehen – nicht viel mehr als ein blauer Schatten in meinem Augenwinkel. Mag sein, dass es die Überreiztheit ist oder der Schock über Edwards Tod – aber ich bin dem Schatten gefolgt. Reiner Zufall, und doch stehe ich nun hier, mitten in einem geheimen Studierzimmer. Es herrscht ein unglaubliches Chaos: ein mächtiger Schreibtisch biegt sich unter dem Gewicht der auf ihm abgeladenen, deckenhoch gestapelten Bücher.

Der Foliant der Ewigen Finsternis – in ihm ist die Vergangenheit der Menschheit notiert – und die Seiten für deren Zukunft noch ungeschrieben …

Seltsame Artefakte liegen achtlos in den Ecken des modrigen Raumes, uralt und brüchig. Doch ein Objekt dominiert diesen Ort, zieht alle Aufmerksamkeit auf sich: ein wuchtiger Foliant! Ein massives, uraltes Buch, gebunden in ein ekelhaftes, speckiges Leder, das stinkt wie ein offenes Grab. Ich will es nicht lesen, aber ich spüre, es ist der Schlüssel zu all dem, was hier geschieht.

7. Juli 2000, 18:20 Uhr

Pius Augustus. Der Tod Edwards, dieses nicht zu greifende Grauen, das mir die Nackenhaare aufstellt – es fällt alles zurück auf jenen römischen Centurio; auf ein Übel, das vor über 2.000 Jahren entstehen durfte. Es ist alles hier niedergeschrieben, eingefasst in vergilbte Seiten, die meine Finger an tote Haut erinnern. Und trotzdem erhalte ich von diesem Buch keine klaren Antworten – nur Andeutungen, Möglichkeiten, Parabeln. Dieses Wissen ist so flüchtig – gerade gelesen, kann ich mich wenige Augenblicke später schon nicht mehr an die letzten Zeilen erinnern. Ich verstehe noch nicht genau, was hier vor sich geht, aber dieses Buch, dieser Foliant der Ewigen Finsternis, ist nicht von dieser Welt. Die Bedrohung für unsere Spezies, von der er mir berichtet, allerdings ebenfalls nicht – und genau deswegen bin ich geneigt, ihm Glauben zu schenken.

7. Juli 2000, 18:51 Uhr

Die Tempelstädte der alten Khmer gehören mit Sicherheit zu den mysteriösesten Konstruktionen, die jemals von Menschenhand errichtet worden sind – kein anderes Volk Asiens brachte diese Stätten zu einer solchen Blüte wie die Khmer in Angkor Thom. Bis heute entfacht ihr bekanntester Tempel im Herzen Kambodschas, Angkor Wat, eine unheimliche Anziehungskraft auf unsere Spezies – man kann nur staunend vor diesem monumentalen Bauwerk s t e h e n und sich

Magick

Dies sind die Aufzeichnungen Doktor Edwin Lindseys, niedergeschrieben in der Hoffnung, sie mögen ihren Finder im Kampf gegen die Mächte der Dunkelheit unterstützen. Eure wichtigste Waffe ist die Magie! Um sie wirken zu können, benötigt ihr einen Machtzirkel. Er kanalisiert die arkanen Kräfte um euch herum und gibt ihnen nicht nur eine Form, sondern bestimmt auch ihre Kraft. Als Nächstes sind Runen nötig – eine Pakt-Rune bestimmt die Quelle eurer Magie, eine Verb-Rune bestimmt ihre Wirkung und eine Nomen-Rune ihr Ziel. Unabdingbar ist außerdem ein Kodex, um die Zeichen in unsere Sprache übersetzen zu können. Sobald ihr ihn habt, solltet ihr furchtlos mit den Runen experimentieren!

Chattur'gha

Diese monströse, hummerähnliche Gestalt ist der Älteste der Substanz. Er steht für rohe Kraft, Fleisch, brutale Gewalt. Er beugt sich allein der geistigen Überlegenheit Ulyaoths.

Xel'lotath

Diese Albtraumgestalt ist die Älteste des Wahnsinns. Sie steht für den Verlust des Verstandes und Illusionen. Sie beugt sich nur der rohen Kraft Chattur'ghas.

Wie ein zähes, langsam fließendes Gift kroch der Einfluss der Ältesten in die Geschichte beinahe aller Völker der Menschheit: Römer, Perser, Khmer …

Mit Pius fanden die Ältesten ein mehr als williges Opfer. Er tauschte sein Leben und den Fortbestand unserer Art gegen einen Krümel der Macht der dunklen Götter.

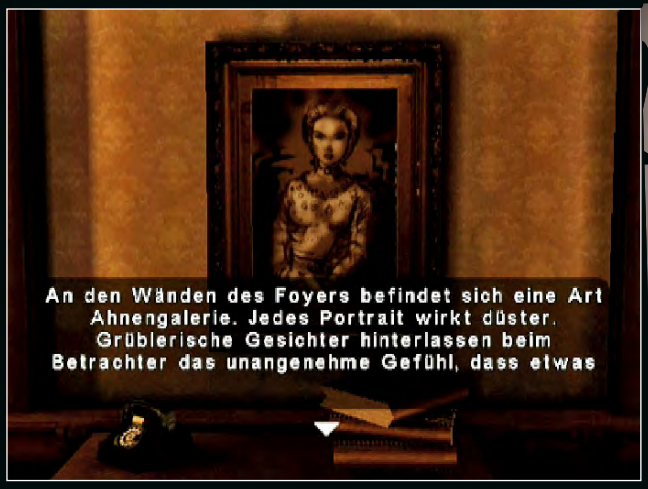
fragen, wie unsere Rasse vor fast 900 Jahren solch gigantische Kunstwerke aus nacktem Felsen zu schlagen und zu meißeln vermochte. Es bedurfte wohl einer nahezu fanatischen Hingabe der Steinmetze – einer Hingabe, wie sie nur ein tiefer Glaube an etwas Größeres als unsere irdische Existenz entfachen kann. Das an sich ist keine Überraschung – doch kenne ich nun die Quelle dieses Glaubens. Ich möchte die Khmer am liebsten verfluchen dafür, dass sie dieser Finsternis einen Ankerpunkt in unserer Welt geschaffen haben – aber wie kann ich es mir erlauben, sie zu verurteilen? Wenn ich die Hand ausstrecken und einen leibhaftigen Gott berühren könnte und wenn im selben Moment ebendiese Hand noch an meinem Arm verfaulen würde, alles vor meinen Augen – würde dann nicht auch ich mich wimmernd in den Staub werfen und dieser Kreatur meine Seele verschreiben?

7. Juli 2000, 19:47 Uhr

Nur wenige Dinge bringen einen Menschen dazu, seinen Verstand abzuschalten und wie besessen blindlings seinem Leid und seinem Untergang entgegenzurennen – eines davon ist die Liebe. Das ist vielleicht die Achtung und Bewunderung gegenüber einem großen Herrscher oder die Zuneigung zu einer Frau. Das Ergebnis kann in beiden Fällen verheerend sein – denn die uralten Mächte des Bösen, die in unsere Welt einzudringen versuchen, erkennen in unseren Gefühlen eine Schwäche. Für sie ist unsere Liebe das perfekte Werkzeug, um uns zu manipulieren und unserem Ruin einen Schritt näher zu bringen, Stück für Stück, Figur für Figur. Denn nicht viel mehr sind wir für die Götter der Dunkelheit, die hinter all diesem Elend stecken: Figuren in ihrem Spiel auf dem Weg hin zum Schachmatt. Der Foliant in meinen Händen erzählt die Geschichte des fran-

Mantoroks Erbe

Persönliche Notiz von Doktor Edwin Lindsey, 25. September 1983: Kambodscha. Betrifft: Angkor-Anlage – Heureka! Ich habe es vollbracht! Es bedurfte genauester Suche in einem Tempel, den ich ob seiner mannigfaltigen Fallen nur als lebensgefährlich deklarieren kann, doch war der geborgene Schatz alle Mühen und Risiken wert! Zunächst müssen die drei magischen Schutzwände niedergerissen werden, um die zuvor mit einem violetten Kraftfeld versiegelte Wand auf der zweiten Ebene freizugeben. Danach ist es unabdingbar, zu der nun offenen Pforte zurückzukehren. Ja, der Weg ist lang – denn der Schlüssel zum letzten Pakt mit Mantorok auf dieser Welt liegt in der Tier-Rune. Sie wartet im Herzen des Tempels!



Seit beinahe 400 Jahren bieten die Mitglieder der Roivas-Famile den Kräften der Finsternis die Stirn – ist nun der Tag der Entscheidungsschlacht gekommen?

zösischen Knappen Anthony ebenso wie die eines persischen Nobelmannes, genannt Karim – beide angetrieben von dem Wunsch, dem von ihnen bewunderten Menschen zur Hilfe zu eilen. In Anthonys Fall war es seine Königstreue zu Karl dem Großen; für Karim war es sein Herz, das er hoffnungslos an eine mysteriöse Dame verloren hatte. Alle beide teilten nicht nur dasselbe Schicksal für sich selbst und ihre Liebsten, sondern dienten den Mächten der Finsternis auch als Fundament dessen, was hier und heute seine Vollendung finden soll. Ist mein Großvater deshalb gestorben? Gibt es etwa einen Grund, aus dem ich hier bin? Wenn ja, dann ist er mir noch nicht ganz klar.

7. Juli 2000, 21:35 Uhr

Ich muss zugeben, dass ich mich mit der Geschichte unserer Familie nicht so gut auskenne, wie ich es gerne möchte – und wie es der extravagante Stammbaum der Roivas verdient hätte. Einige Mitglieder aus meiner illustren Sippschaft kenne ich jedoch ausgesprochen gut, meist deshalb, weil sie sich auf ihre Art unvergesslich gemacht haben. Mein Urahne Maximilian zum Beispiel. Auch er lebte hier in diesem Haus – um das Jahr 1760 muss das gewesen sein, nur etwas über 100 Jahre, nachdem Rhode Island überhaupt gegründet wurde. Das Anwesen meiner Familie war bereits damals beeindruckend und Maximilian als Arzt und Wissenschaftler nicht nur sehr vermögend, sondern auch hoch geachtet. Doch der eigentliche Grund, warum sich sein Name in die Annalen unserer Familie eingebrannt hat, ist sein Tod: Maximilian starb in einem Irrenhaus. Ich würde gerne „Psychiatrie“ schreiben, doch das wird seinem Ende nicht gerecht – er verbrachte seine letzten Tage geifernd in einer drei Quadratmeter großen Gummizelle. Keiner von uns weiß, wie es dazu kam – von einem Tag auf den anderen wurde aus meinem geschätzten Urahnen ein brabbelnder Verrückter. „Mögen die Ratten eure Augen fressen“ – mit diesen Worten auf Maximilians Lippen haben die Ärzte ihn regelrecht von der Straße gezerrt.

350 Jahre lang stand meine Familie geschlossen vor dem Rätsel, was damals nur das Leben meines unbestreitbar gebildeten und hochintelligenten Vorfahren derart aus der Bahn geschmissen haben könnte – und nun lese ich es hier in diesem nach altem Tod stinkenden Buch! Hier ist alles vermerkt, jedes noch so kleine ekelhafte Detail hin zum Untergang seines Verstandes … sogar Maximilians verschrobenes Autopsie-Journal hat jemand zwischen die Seiten gelegt, Herrgott noch mal! So sehr ich es zuzugeben hasse: Wäre ich damals unter den Mitmenschen gewesen, die mein Onkel zu warnen versucht hätte, ich hätte ihn ebenfalls für irre erklärt. Und nun sitze ich hier und frage mich, ob mir dasselbe Schicksal blüht …

Dem Wahnsinn verfallen

Der bloße Anblick der Kreaturen aus der Finsternis kann einen Menschen bereits um seinen Verstand bringen – und so sehr es mich als erfahrenen Archäologen auch beschämt, muss ich doch zugeben, dass selbst ich nicht vor den Trugbildern der Ältesten gefeit bin. Ich habe in den Tempeln der dunklen Götter die Wände bluten sehen. Ich habe erlebt, wie die Räume um mich herum schrumpften, bis sie mich zu zerquetschen drohten. Und ich schwöre bei den guten Göttern dieser Welt, dass ich einmal an meinem Körper hinabblickte und zusah, wie mir nach und nach Arme und Beine abfielen.

Und mehr noch: Dieser Irrsinn macht an den Grenzen unser eigenen Welt nicht halt! Er verbreitet sich in alle Dimensionen, kriecht hinaus aus der Realität, in der nur wir uns bewegen, und befällt so auch diejenigen Mächte, die unser Leben in ihren Händen halten und uns durch diese Geschichte steuern.

Solltet ihr dem Wahnsinn anheimfallen und bereits spüren, wie jeder weitere Blick aus den Augen der Monster euren Körper außeinanderzureißen droht, denkt an die folgenden Worte:

Tier – Redgormor – Xel'lotath!
Narokath – Santek – Xel'lotath!

Zombies

Chattur'gha, Xel'lotath, Ulyaoth, Mantorok – jeder der Ältesten verfügt über eine Armee dieser grässlichen Untoten. Feuer, etwa durch eine Fackel, ist eine effektive Waffe gegen sie.

Der Gladius der Ältesten

Der Horror, der uns alle umgibt, erscheint auf den ersten Blick unausweichlich. Man ist geneigt, sich der monströsen Herrschsucht der Ältesten zu ergeben – denn wie klein und unbedeutend sind wir, die Menschen, verglichen mit diesen grausamen Kräften?! Es ist wahr, ein Mann allein kann dieses Schicksal nicht abwenden. Doch viele Hände in vielen Generationen können gemeinsam eine Waffe fertigen, mit der die finale Schlacht geschlagen werden kann: Karim, finde die erste Figur! Roberto, nutze deine Magie, um Unsichtbares zu sehen! Michael, zerschlage mit arkaner Kraft das Schutzfeld – und führe die drei Beutestücke ihrem Bestimmungsort zu. Du selbst magst die Belohnung, die du erhältst, nicht nutzen können – aber du stärkst so die Kriegerin des Lichts.

Pius Augustus

Eine Schlüsselfigur im Kampf gegen die Ältesten – man kann ihn nur als den General der Götter der Finsternis bezeichnen. Hütet euch vor seiner Kraft!

Magick – Runenmagie! Sie kann heilen, schützen, aber auch zerstören. Ihr tätet gut daran, euch vor ihr zu fürchten – und sie dennoch bis zum Letzten auszuloten!

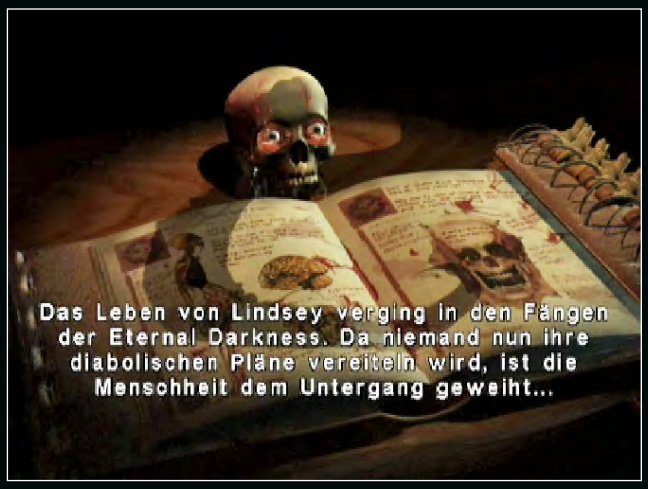
7. Juli, 22:58 Uhr

Ich war versucht, meinen ersten Eintrag über die Khmer und Angkor Thom aus diesem Tagebuch zu reißen, damit ich mich meiner dummen, ignoranten Worte nicht länger zu schämen brauche. Doch dann erkannte ich, dass es exakt diese unbedachte, leichtfertige Verteufelung von Dingen jenseits meines Verständnisses ist, die unsere Spezies nun an ihren Abgrund gerückt hat. In unzähligen Generationen unserer Rasse haben sich ebenso unzählige Millionen Menschen blenden lassen, mich eingeschlossen – weil für unseren fragilen Verstand eben nicht sein kann, was nicht sein darf! Deswegen verstehe meine Worte als Warnung: Ich lag falsch! Völlig falsch! Doktor Edwin Lindsey war mir hier ein schöner Lehrmeister – der Dämon der Khmer, der sterbend in den tiefsten, tödlichsten Katakomben Angkors dahinsiecht, mag die letzte Waffe und letzte Rettung sein, die der Menschheit noch bleibt! Ich habe die Aufzeichnungen des Archäologen hier zu meinen Seiten gelegt – wer auch immer diese Zeilen liest: Folgt Lindseys Spuren! Findet Mantorok! Verbündet euch mit dem Dämonen der Khmer!

8. Juli 2000, 1:17 Uhr

„The Dark Ages" – so wird eine fast tausendjährige Epoche des Mittelalters genannt. Nie im Leben hätte ich gedacht, dass dieses Zeitalter unserer Rasse nach den Ältesten, den Göttern der Dunkelheit benannt sein könnte. Dabei ist es so offensichtlich – und ich würde mich ob meiner Achtlosigkeit für diese Dinge am liebsten selbst ohrfeigen! In kaum einer anderen Zeit herrschte unter den Menschen eine solche Angst vor der Welt um sie herum, die wir nicht verstanden, die immer feindseliger für unsere Spezies zu werden drohte. Die Menschen flüchteten sich in Religionen und Frömmigkeit, ersannen bizarre Rituale und Traditionen, die uns heutzutage obskur vorkommen müssen. Der Höhepunkt dieses Kults der Furcht fand sich dann in der Inquisition – und es wundert mich nicht, dass dieser entsetzliche Auswuchs der Kirche von den Dienern der Finsternis bis in ihre höchsten Ränge infiltriert wurde. Das Geschick dieser Manipulation ist

Ein Ältester kann letztendlich nur von einem anderen Ältesten besiegt werden – doch gleichzeitig vernichtet das auch das Gleichgewicht der Mächte. Was tun?!



Wenn die Linie der Retter der Menschheit versagt, stehen wir alle vor unserer Vernichtung – denkt daran: Ihr müsst euren Fortschritt stets manuell (!) notieren.

für mich ebenso unfassbar wie die Zeiträume, über die sie sich erstreckt – der Foliant in meinen Händen erzählt von einem Franziskanermönch namens Paul Luther aus dem Jahr 1485 und von einem jungen Journalisten aus dem ersten Weltkrieg, Peter Jacob. Die beiden Männer trennten fast 500 Jahre, während derer sie in einer unheiligen Kathedrale in Amiens gemeinsam gegen die Mächte der Finsternis kämpften.

Unsere Spezies ist einfach viel zu kurzlebig, um gegen die Ältesten alleine bestehen zu können – wenn wir diese Schlacht gewinnen wollen, kann das also nicht die Tat eines einzelnen Menschen sein! Aus diesem Irrsinn können wir nur entkommen, wenn sich alle Völker aller Zeitalter miteinander verbünden. Doch betrachtet man die Geschichte unserer Rasse in solchen Dingen, muss man den Ältesten schon fast gratulieren – in uns haben sie eine ideale Beute gefunden. Nein, ich lasse das nicht zu!

8. Juli 2000, 3:28 Uhr

Ich wusste es. Vor noch nicht einmal einem Tag war ich nahezu blind für die wahre Welt um mich herum, doch mit jeder weiteren Seite aus diesem Folianten, die ich meiner fragilen Psyche zumute, öffnen sich meine Augen weiter. Von daher hatte ich bereits damit gerechnet, dass ich meinen Großvater in diesem Buch wiederfinden würde, ihm vielleicht Lebewohl sagen könnte. Doch was er mir zu sagen hatte und die schiere Größe der Aufgabe, die er nun auf meine Schultern legt, bringt mich fast zum Verzweifeln. Dabei liegt die wahre Bedeutung meiner Familie doch bereits in unserem Namen – zwar nicht auf den ersten Blick ersichtlich, doch klar erkennbar für alle, die hinzusehen wissen. Meine Hand packt das Gladius fester – ein Artefakt, das wie so viele andere auch in meinen Besitz gekommen ist, allesamt Waffen in diesem letzten, großen Zweikampf von Licht und Schatten. Ich habe es bereits geschrieben: Dies ist ein Krieg, den wir nur gemeinsam als Spezies ausfechten können! Ich mache mich nun auf, um unsere Schlacht zu schlagen. Das kann auch eure Schlacht sein: Findet mich! Findet *Eternal Darkness*! Denn der Krieg gegen die Götter der Finsternis ist auch heute noch genauso intensiv wie zu meiner Zeit.

Alexandra Roivas
(Benjamin Kegel)

Ulyaoth

Diese an eine uralte Qualle erinnernde Gestalt ist der Älteste der Magie. Er steht für Intelligenz und Zauberei. Er beugt sich lediglich dem Wahnsinn Xel'lotaths.

Ein Dank dem Künstler

Alle Zeichnungen in unserem Atrikel zum Gamecube-Spiel *Eternal Darkness* stammen von Robert Scheer. Abgedruckt mit freundlicher Genehmigung des Künstlers – vielen Dank! Alle Bildrechte © Robert Scheer, Hamburg, Deutschland.

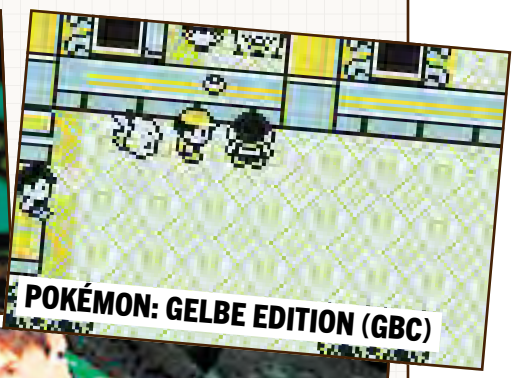
Portfolio und Kontaktdaten: http://halycon450.deviantart.com

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

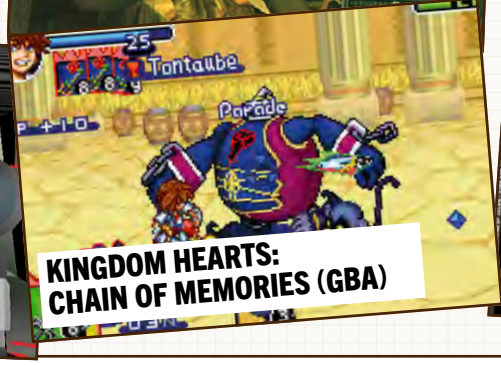
N-ZONE 05/2000

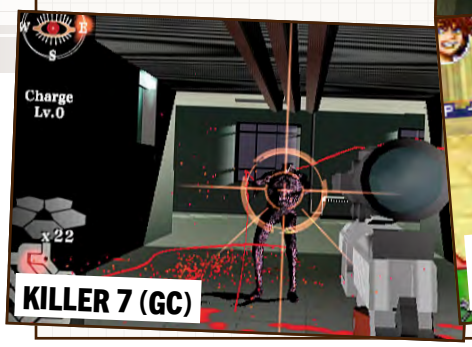


Langsam, aber sicher bekam der bisher abseits von *Pokémon* in der N-ZONE eher stiefmütterlich behandelte Game Boy etwas mehr Platz zugemessen: Den Handheld-Spielen kam im News-Bereich nun deutlich mehr Platz zu, *Metal Gear Solid* wurde gar mit einem halbseitigen Test und einer 90er-Traumwertung geehrt. Diese neue Popularität war nicht nur den Taschenmonstern zu verdanken, sondern auch dem Game Boy Color, der dank seiner Farbdarstellung viele neue Fans anlockte. Allerdings, *Pokémon* war natürlich der am meisten ausschlaggebende Faktor, und somit bekam die *Gelbe Edition* auch eine zweiseitige Vorschau spendiert. Auf N64-Seite standen unter anderem *Turok 3: The Shadow of Oblivion*, *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, *Perfect Dark* und *Excitebike 64* im Zentrum des Interesses. Qualitativ bunt durchmischt zeigte sich der Testbereich: *Battlezone*, *Rat Attack* und *NBA in the Zone 2000* entpuppten sich als durchschnittlich, die Disney-Lizenzversoftung zum *Tarzan*-Kinofilm und das futuristische Jetski-Rennspiel *Hydro Thunder* erwiesen sich hingegen als kleine Geheimtipps. Im News-Bereich wurde der Entwicklungsstopp der für Game-Boy-Color-Verhältnisse spektakulär aussehenden Umsetzung des ersten *Resident Evil*-Teils verkündet. Der Grund: Das Entwicklerstudio HotGen verfügte gar nicht über die Lizenzrechte und Capcom unterband die Verwendung der Marke. Tja, so kann es gehen …

AUSGABE 05/2005

Die Revolution steht bevor! Nun, zumindest gab Nintendo-Präsident Satoru Iwata erste Infos zum damals unter dem Arbeitstitel Nintendo Revolution bekannten Gamecube-Nachfolger preis, welche die Redaktion im Rahmen einer Reportage präsentierte – gar nicht unähnlich der aktuellen Ausgabe, in der wir uns mit der frisch angekündigten Nintendo-NX-Konsole auseinandersetzen. Im Vorschau-Bereich gab es neues Bildmaterial zu *The Legend of Zelda* (später mit dem Untertitel *Twilight Princess* erschienen), zudem wurden die *James Bond*-Versoftung *Liebesgrüße aus Moskau*, das bizarre Action-Meisterwerk *Killer 7* und der Nintendo-Shooter *Geist* vorgestellt. Auf Handheld-Seite waren vor allem *Need for Speed: Underground 2* für den DS und *Kingdom Hearts: Chain of Memories* für den GBA von Interesse. Im Testbereich hörte das absolute Highlight in diesem Monat auf den Namen *Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory*. Der dritte Teil der Schleichspiel-Reihe gilt unter Fans bis heute als bester Teil der Reihe und konnte auch in der – im Vergleich zur Xbox-Fassung – technisch unterlegenen Version voll überzeugen. Für Rollenspiel-Fans gab es hingegen *Baten Kaitos*: Das Japano-RPG der *Xenoblade Chronicles*-Macher gilt bis heute als einer der besten Genre-Vertreter für den Gamecube. Wie schon im Import-Test in der letzten Ausgabe erwies sich *Star Fox Assault* angesichts technischer Schwächen und lahmer Boden-Missionen als kleine Enttäuschung. Am GBA erwartete die Leser die volle Ladung Hüpfspiel-Spaß: Sowohl *Rayman: Die Rache der Hoodlums* als auch *Biene Maja: Süßes Gold* erwiesen sich als klasse Jump & Runs. Für den frisch veröffentlichten Nintendo DS fanden sich hingegen keine Tests im Heft.





AUSGABE 05/2010

Was macht man, wenn die Themendecke eher dünn ist, man aber trotzdem ein gutes Heft abliefern will? Nun, man veröffentlicht eine Reportage! In diesem speziellen Fall hört die auf den Namen „Die *Zelda*-Analyse" und setzt sich angesichts des frisch veröffentlichten ersten Artworks zum später als *The Legend of Zelda: Skyward Sword* bekannten Abenteuer des Zipfelmützenträgers Link mit der Evolution des Grafikstils der Reihe auseinander. Das heißt aber nicht, dass es nicht auch einige interessante Previews ins Heft geschafft haben: So warf die Redaktion unter anderem einen Blick auf *Super Mario Galaxy 2*, *Conduit 2*, das vielversprechende, letztendlich aber durchschnittliche *Tournament of Legends*, *No More Heroes 2: Desperate Struggle* und *Scribblenauts 2*. Im Testbereich sorgte *Monster Hunter Tri* für Wii (das inzwischen auf so ziemlich alle Nintendo-Plattformen portiert wurde) für Furore. Fast ebenso überzeugend: Der zweite Teil des rasanten Action-Krachers *Sin & Punishment* mit dem Untertitel *Successor of the Skies*. Ansonsten waren die getesteten Wii-Titel jedoch höchstens Durchschnitt. Am DS überzeugte vor allem *Warioware: Do It Yourself* durch den kreativen Minispiel-Editor, auch die motivierende Kartensammelei *Yu-Gi-Oh!: 5D's World Championship 2010 – Reverse of Arcadia* wusste zu gefallen. Anders als die Mega-Drive-Jump&Run-Compilation *Sonic Classic Collection*, die aufgrund der ruckeligen Emulierung leider nur im qualitativen Mittelfeld landete.

XENOBLADE CHRONICLES 3D

STRATEGIE-TIPPS ZUM N3DS-ROLLENSPIEL

Xenoblade Chronicles ist endlich auf dem New Nintendo 3DS gelandet! Damit ihr angesichts der schieren Größe des Abenteuers und der komplexen Kampf-Mechaniken nicht sofort den Überblick verliert, helfen wir euch mit einigen hilfreichen Einsteigertipps weiter.

BEHALTET DIE GRUPPENLEISTE IM AUGE!

Zusammenhalt macht stark – das ist in *Xenoblade Chronicles 3D* wörtlich zu verstehen.

Recht früh im Abenteuer erhaltet ihr Zugriff auf die sogenannte Gruppenleiste, dargestellt links oben im Bild. Gefüllt wird sie etwa durch kritische Attacken, wenn man seine Party-Mitglieder durch Zurufe motiviert oder wenn man gute Team-Aktionen vollführt. Die verschiedenen Segmente für fordernde Kämpfe zu füllen, lohnt sich – wenn ihr einen Teil der Leiste opfert, könnt ihr etwa einen gefallenen Teamkameraden wiederbeleben, als Shulk Zukunftsvisionen mit seinen Mitstreitern teilen oder – bei gefüllter Gruppenleiste – Kettenangriffe auslösen. Übrigens: Je höher die Affinität zwischen den Figuren ist, desto längere Combos sind möglich!

MACHT SIE WÜTEND!

Wer in Rage ist, trifft schlechtere Entscheidungen – und wird von hinten attackiert.

Eine unverzichtbare Strategie in den Kämpfen ist es, die Gegner durch gezielte Angriffe wütend zu machen. Daraufhin konzentrieren sie ihre Attacken auf den Schuldigen – markiert durch einen roten Kreis um ihn herum. Die anderen Party-Mitglieder können diesen Umstand nutzen, um die Bösewichte von anderen Seiten anzugreifen und ihnen somit etwa durch Attacken von hinten besonders viel Schaden zuzufügen.

LASST SIE TAUMELN, WERFT SIE UM!

Manche Gegner wollen einfach keinen Schaden nehmen – hier müsst ihr anders ran.

Die Gegner in *Xenoblade Chronicles 3D* können sich in einem von mehreren Zuständen befinden, die es euch erlauben, unterschiedlich viel Schaden zu verursachen: Zunächst müsst ihr die üblen Kreaturen so lange attackieren, bis sie sich in jenem Zustand befinden, in dem sie umgeworfen werden können. Greift sie dann entsprechend an und ihr befördert sie zu Boden. Nun könnt ihr sie mittels Betäubungs-Fähigkeiten malträtieren, um sie noch länger am Boden zu behalten und ihnen dadurch massiv einzuheizen – einige Feinde sind ohne diese Strategie so gut wie unbesiegbar, beziehungsweise gibt es solche Gegner, die ihre Buffs erst dann verlieren, wenn sie zu Boden gegangen sind.

NUTZT DIE VERSCHIEDENEN BUFFS!

Wenn die eigene Heldengruppe scheinbar keine Chance hat, lohnen sich hilfreiche Buffs.

Was wäre ein tiefgründiges Rollenspiel ohne Buffs und Debuffs, die entweder eure oder die Werte eurer Feinde beeinflussen können? Gerade in Kämpfen gegen stärkere Gegner ist ihr Einsatz unabdingbar. Bosse verfügen oftmals über dermaßen starke Werte, dass ihr ihnen kaum Schaden zufügen könnt, wenn ihr nicht zuvor ihren Defensivwert verringert; genauso kann es passieren, dass eure Party mit einem Schlag ausgelöscht wird, wenn ihr nicht zuvor eure Verteidigung mittels Buffs nach oben treibt. Zusätzlich gibt es praktische Buffs, die euch eine Zeitlang alle paar Sekunden mit Lebensenergie versorgen und euch das Leben einfacher machen. Buffs lohnen sich also!

VERBINDET EURE FÄHIGKEITEN!

Neue Fähigkeiten für die Helden sind praktisch – noch besser, wenn sie allen weiterhelfen.

Die Fähigkeiten in den Skill Trees der Figuren sind nicht auf sie alleine beschränkt. Sie können unter den richtigen Voraussetzungen auch von anderen Party-Mitgliedern erlernt werden. Hierzu ist es notwendig, die Affinitäts-Werte zwischen den entsprechenden Helden in die Höhe zu treiben, etwa dadurch, dass man sie gemeinsam in den Kampf schickt oder ihre Verbundenheit mittels der über die Weltkarte verteilten Harmonie-Gespräche erhöht. Diese geteilten Fähigkeiten erweisen sich in Folge als besonders stark!

ERLEDIGT NEBENAUFGABEN!

Was macht man, wenn die Welt am Rande des Abgrunds steht? Man erledigt Nebenaufgaben!

Klar, man kann *Xenoblade Chronicles 3D* auch durchspielen, ohne die knapp 500 Nebenmissionen in Angriff zu nehmen. Es lohnt sich jedoch, die Sidequest zu absolvieren, ihr werdet nämlich nicht nur mit praktischen Ausrüstungsgegenständen belohnt, sondern erhaltet meistens auch einen ordentlichen Batzen Erfahrungspunkte. Ideal für jene, die keine Lust haben, ständig Gegner zu meucheln, ihre Helden aber dennoch verbessern wollen. Vor allem in den Städten (siehe Bild), aber auch an anderen Orten trefft ihr NPCs, welche verschiedene Nebenaufgaben für euch bereithalten – erkennbar an einem Ausrufezeichen über ihren Köpfen.

SCHMIEDET KRISTALLE!

Vorsicht, jetzt wird's kompliziert: Der sehr komplexe Vorgang, Kristalle zu schmieden, macht aber Sinn.

Der Schmiede-Prozess, mithilfe dessen ihr wertvolle Kristalle zur Verbesserung eurer Ausrüstungsteile und Waffen herstellen könnt, wirkt auf den ersten Blick sehr kompliziert – und tatsächlich dauert es einige Zeit, bis man ihn durchschaut hat. Der Aufwand lohnt sich aber, denn selbstgeschmiedete Juwelen sind teilweise deutlich stärker als jene, die man im Spielverlauf findet. Um Juwelen zu schmieden, müsst ihr zuerst sogenannte Ätherkristalle mit verschiedenen Eigenschaften bei den auf der Karte mittels eines Spitzhacken-Symbols dargestellten Kristalladern abbauen. Nun müsst ihr zwei Figuren aus eurer Party wählen, einen sogenannten „Werfer" und einen „Techniker". Je nach Auswahl haben diese verschiedene Auswirkungen auf die Werte, welche die fertigen Juwelen später haben werden, auch der Harmoniewert zwischen den beiden Beteiligten hat Einfluss auf die schlussendliche Qualität der Kreation. Jeder Kristall verfügt über einen eigenen Zahlenwert, diese Werte werden beim Schmieden zusammengefügt und werden durch Material und gewählte Helden bestimmt. Je nachdem, ob der Wert nach dem nun folgenden Schmieden über oder unter 100 liegt, erhaltet ihr entweder einen Zylinder, den ihr erneut verarbeiten könnt, oder einen Kristall. Die richtig wertvollen Kristalle (beziehungsweise Juwelen, wie die besonders starken Steine genannt werden) erhaltet ihr übrigens nur, wenn ihr hochwertige Zylinder zu Kristallen schmiedet, welche ihr anschließend erneut schmiedet. Seid ihr noch bei uns? Nun, wir haben ja gesagt, dass der Schmiede-Prozess kompliziert ist! Wenn man erst einmal eine Weile damit herumexperimentiert hat, geht er jedoch schnell in Fleisch und Blut über, versprochen. Zu Beginn ist das Schmieden übrigens nur beim Juwelenonkel in Kolonie 9 möglich. Später erhaltet ihr dank einer Nebenmission die Möglichkeit, jederzeit und an jedem Ort zu schmieden.

NINTENDO-STARS BEIM HOTDOG-WETTESSEN!

Unser treuer Leser Marc Fuchs hat sich mit Bravour um unseren Bilderwunsch gekümmert und ein fantastisches Artwork erstellt!

Mahlzeit, ihr Nerds!
Entschuldigung … das war nicht angemessen … professionelle Nerds! Ich war schon wieder ziemlich geflasht, als ihr mir in der N-ZONE-Ausgabe 02/15 wieder eine komplette Seite spendiert habt, das war episch! Wobei ich fast vermute, dass es eurer Inhaltsplanung wohl entgegenkam. Aber spielt keine Rolle, so was ist immer wieder ganz großartig, da fühlt man sich mit seiner kreativen Arbeit doch richtig geschätzt! Und schätzen tu ich auch, dass ihr aktiv auf all meine positiven wie negativen Punkte eingegangen seid und Kritik angenommen habt wie Männer! Das zeugt von Ehrlichkeit und Aufrichtigkeit wie auch zur Zurschaustellung, dass wir alle nur Menschen sind, auch solche, die schon seit Ewigkeiten ein Urgestein des klassischen Medien-Journalismus darstellen. Und quasi zur Belohnung für eure Aufrichtigkeit hab ich mir ordentlich Mühe mit eurem Bilderwunsch gegeben und hoffe, dass ich damit rechtzeitig komme, bevor die Inhalte der kommenden Ausgabe feststehen. Ich hab mir bewusst Zeit damit gelassen, weil ich mich nicht in jeder Ausgabe aufdrängen will. Ach und übrigens, ich bin auch Wario-Fan, weswegen das genau der richtige Auftrag für mich war und mir auch erklärt, warum ihr damals in der N-ZONE 05/14 meine Einsendung richtig prominent abgedruckt habt, womit ich so gar nicht gerechnet hatte. Also, ich denke, ihr werdet eure Freude damit haben und freu mich aufs nächste Heft. Ich mach jetzt Pause, aber ihr werdet wieder von mir hören! Irgendwann auch sicher mit einem Video, ich hab seit einem Weilchen eine Panasonic GH4 und weiß sie zu benutzen!
Lasst knacken! Marc Fuchs

N-ZONE: Hallo Marc!
Da deine Mail den Redaktionsschluss der letzten Ausgabe knapp verpasst hat, packen wir die Abbildung deines neuesten Artworks einfach in diese Ausgabe der N-ZONE. Und nun wollen wir uns ganz herzlich bei dir für die vortreffliche Erfüllung unseres Bilderwunsches bedanken! Zur Erinnerung: In der N-ZONE 02/2015 hatten wir Marc gebeten, ein Artwork zu erstellen, auf dem Wario und Captain Falcon beim Hotdog-Wettessen zu sehen sind. Das Ergebnis ist absolut genial geworden und dient als Aufmacher für diese Seite – wir haben uns köstlich über deine humorvolle Umsetzung der Vorgabe amüsiert. Definitiv eine Spitzenarbeit und wir freuen uns schon auf dein nächstes Werk!

ZUM DANK GAB'S KEKSE!

In der letzten Ausgabe haben wir Nintendo-Fan John-Luca vorgestellt und wenig später erhielten wir einen Keks-Teller von seinen Eltern.

Hallo N-ZONE!
Danke dass ihr in der letzten Ausgabe den Leserbrief unseres Sohnes veröffentlicht habt. Er hat sich riesig darüber gefreut.
Viele liebe Grüße nach Fürth und schöne Ostern senden euch John-Luca und Eltern

PS: Die Kekse wurden am 25. März frisch gebacken und sollten innerhalb von zwei Wochen gegessen werden ;-)

N-ZONE: Hallo John-Luca, hallo liebe Eltern!
Wir haben nicht schlecht gestaunt, als wir nach dem Öffnen eures Pakets einen grandiosen Keks-Teller vorfanden. Selbstverständlich haben wir uns riesig über die tollen Backwaren gefreut und zur Information: Der komplette Teller wurde innerhalb weniger Tage aufgegessen – die immer hungrige N-ZONE-Redaktion hat sich darüber hergemacht und nun ist nicht mal mehr ein Krümel übrig. Vielen lieben Dank für das leckere Geschenk! (Bei der Layout-Abteilung kam übrigens nichts mehr an, Anm. vom Layouter).

N-ZONE WETTET, DASS …

DIE LETZTE WETTE:
Für die Leser, die es noch nicht mitbekommen haben, gibt's eine kleine Erklärung zu einer sinnvollen Veränderung innerhalb unserer „N-ZONE wettet, dass"-Rubrik: Um euch etwas mehr Zeit bei der Erfüllung der Aufgaben einzuräumen, präsentieren wir die Auflösungen der Wetten jeweils um eine Ausgabe zeitversetzt. Folglich wird das Ergebnis der aktuellen Wette erst in der N-ZONE 06/2015 abgedruckt. Demnach ist diesmal die Auflösung unserer Aufgabe aus der Ausgabe 03/2015 an der Reihe. Die Mission lautete, euch in einem *Monster Hunter*-Outfit ablichten zu lassen. Außerdem sollte auch eine Nintendo-Konsole zu sehen sein, auf der eines der *Monster Hunter*-Spiele verfügbar ist. Immerhin erreichte uns ein Foto, das die Wettbedingungen erfüllen konnte. Vielen Dank an die Gewinner Tine und Sebi, die ihr Bild mit Photoshop bearbeitet haben!

DIE WETTEINLÖSUNG:
Zur Wette aus der N-ZONE Ausgabe 03/2015 erreichte uns ein Leserbild (siehe rechts). So musste Uwe einmal mehr seine Wettschuld einlösen und einen Tag lang als Monsterjäger verkleidet in der Redaktion arbeiten!

DIE AKTUELLE WETTE
Diesmal dreht sich in unserer Wette alles um *Xenoblade Chronicles 3D*, das am 2. April 2015 für den Nintendo 3DS veröffentlicht wurde. Aus diesem aktuellen Anlass haben wir beschlossen, das Thema als Aufhänger für unsere neueste Aufgabe zu verwenden. Übrigens haben wir die zugrunde liegenden Bedingungen etwas entschärft: Sollte demnach mindestens ein Leser unter euch die folgenden Wettbedingungen erfüllen, wird sich Uwe als Rollenspielzwerg (bewaffnet mit einem Vorschlaghammer) verkleiden und einen ganzen Tag lang in diesem Outfit in der N-ZONE-Redaktion arbeiten!

1. Stellt euch eine passende Verkleidung zusammen, um wie eine der Figuren aus *Xenoblade Chronicles 3D* zu wirken. Dieses Outfit sollt ihr im Anschluss natürlich auch anziehen.

2. Auf dem Beweisfoto muss mindestens eine Person als Rollenspielheld abgelichtet sein. Um die Sache kniffliger zu gestalten, verlangen wir von euch, dass eine Person auf dem Bild die Hülle des Wii-Spiels *Xenoblade Chronicles* oder die der N3DS-Fassung *Xenoblade Chronicles 3D* in der Hand hält. Tipp: Solltet ihr das Spiel nicht besitzen, lassen wir auch eine ausgedruckte Variante des Covers gelten (den Ausdruck einfach mit dem Inlay eines anderen Spiels austauschen).

3. Wir wünschen uns einen passenden Hintergrund für euer Beweisbild. Begebt euch also hinaus in die freie Natur und schießt das Foto in einer typischen *Xenoblade*-Umgebung. Der Einsatz von Photoshop ist auch erlaubt.

DIE PREISE:
Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir ein Überraschungspaket. Schickt uns eure Beweisfotos bis einschließlich 15. Mai 2015 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Dieser Vorschlag unseres Lesers Malte Ueckert gefiel uns am besten!

Jetzt seid ihr dran:
Was sagt Mama auf diesem Artwork zum 3DS-Spiel *Gardening Mama: Forest Friends*? Schickt eure Texte bis zum 30. April 2015 an: redaktion@n-zone.de!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesen Codes seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459 (3DS)**
und **7283-2868-0114 (Wii U)**
sowie auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten Nintendo-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer Community!

AKTUELLE TURNIER-INFOS

An dieser Stelle präsentieren wir euch wichtige Updates zu unseren laufenden und zukünftigen Veranstaltungen auf unserer Facebook-Seite „N-ZONE-Superliga“.

Bei der „N-ZONE-Superliga“ handelt es sich um unsere Facebook-Seite, die als zentrale Anlaufstelle zur Organisation von Turnieren dient. Seit dem 1. März 2015 wird in der Superliga ein großes *Super Smash Bros.*-Turnier (Wii U) mit insgesamt 64 Teilnehmern und einer mehrwöchigen Laufzeit ausgetragen. Die Durchführung der Veranstaltung obliegt unserem Turnier-Profi Robin Cheah. Infos bekommt ihr wie immer auf unserer Facebook-Seite www.facebook.com/nzonesuperliga! Klickt auf „Gefällt mir“, um auch zukünftig alle News unserer Turnier-Community zu erhalten! Auf der rechten Seite findet ihr die Paarungen der zweiten Runde, des Achtelfinales und des Viertelfinales. Bei dem Preis für den ersten Platz handelt es sich um *Captain Toad: Treasure Tracker* + Amiibo. Die Teilnehmer, die es auf den zweiten und dritten Platz schaffen, erhalten jeweils eine Amiibo-Figur. Ein herzliches Dankeschön geht an Nintendo für die Bereitstellung der Preise! Abschließend noch eine Information zu den letzten Highscore-Missionen aus den Ausgaben 02/15 und 03/15: Die Auflösung erfolgt aufgrund der Turnier-Berichterstattung erst im nächsten Heft!

In der Superliga veranstalten wir ein *Super Smash Bros.*-Turnier!
Checkt den Turnierverlauf auf
www.facebook.com/nzonesuperliga

AKTUELLES SUPERLIGA-TURNIER

PAARUNGEN DER ZWEITEN RUNDE

Greddy Knight	vs.	Tony Maticic
Benno Schumacher	vs.	Billy Eli
Leo Schwenke	vs.	Daniel Kevin Huber
Philipp Thi	vs.	Don Marci
Vi Strow	vs.	Lukas Filzer
Maximilian Schulz	vs.	Salah Beck
Lutz Vondermans	vs.	Daniel Hammerl
Hany Al Arab	vs.	Sandro Mai
Kai Pergl	vs.	Toneey Jaa
Jan-niklas Karow	vs.	Annette Kusche
Patrick Piske	vs.	Charly Sommer
Andre Hölscher	vs.	Dennis Janke
De EnEl	vs.	Sammy Sun
Jana Fangmann	vs.	Mario Truong
Ercan Gs	vs.	Timm Becker
Berni Fischer	vs.	Daniel Seckler

PAARUNGEN IM ACHTELFINALE

Greddy Knight	vs.	Billy Eli
Leo Schwenke	vs.	Philipp Thi
Vi Strow	vs.	Salah Beck
Lutz Vondermans	vs.	Sandro Mai
Kai Pergl	vs.	Annette Kusche
Charly Sommer	vs.	Andre Hölscher
De EnEl	vs.	Mario Truong
Ercan Gs	vs.	Berni Fischer

PAARUNGEN IM VIERTELFINALE

Greddy Knight	vs.	Philipp Thi
Vi Strow	vs.	Lutz Vondermans
Kai Pergl	vs.	Andre Hölscher
De EnEl	vs.	Berni Fischer

Hier seht ihr die Preise, die es bei unserem aktuellen Turnier zu gewinnen gibt.

Unser *Super Smash Bros.*-Wettbewerb innerhalb der „N-ZONE-Superliga“ befindet sich in der Endphase und eine Teilnahme ist derzeit nicht mehr möglich. Damit euch in Zukunft keine Turniertermine entgehen, besucht www.facebook.com/nzonesuperliga, klickt auf „Gefällt mir“ und beteiligt euch an unserer Community!

TRAINING GEFÄLLIG?

Wenn ihr bei *Mario Kart 7* die Versus-Rennen in der 150-cc-Klasse ein bisschen üben wollt, dann solltet ihr unbedingt der „N-ZONE-Superliga“ beitreten! Und so funktioniert's:

1. Wählt im Hauptmenü von *Mario Kart 7* „Mehrspieler (online)“.
2. Klickt auf „Communitys“ und „Code eingeben“.
3. Gebt die folgende Ziffernfolge ein: 46-5144-9582-1459.
4. Schon geht der Racing-Spaß los! Sobald sich mindestens zwei Spieler in der Lobby befinden, wird die Verbindung hergestellt und die Rennen (jeweils vier in Folge) können beginnen!

MARIO KART 8 – TURNIER-SERIE

Seit September letzten Jahres können Online-Zocker über das Turnier-Menü von *Mario Kart 8* täglich von 12:00 Uhr bis 21:00 Uhr an unserem Wettbewerb namens „N-ZONE-Superliga“ teilnehmen. Wählt einfach in der Turnier-Sektion des Spiels den Menüpunkt „Mit Code suchen“ und gebt die Nummer „7283-2868-0114“ ein. Sobald sich mindestens zwei Spieler einfinden, startet ein Turnier mit insgesamt acht Rennen (150 ccm). Wir empfehlen: Sprecht euch mit euren Freunden ab und trefft euch zu einem verabredeten Zeitpunkt in unserem Zwölf-Spieler-Raum. Viel Spaß beim Wettkampf!

DIE NEUE DIGITALE N-ZONE!

Die N-ZONE begleitet euch jetzt überall: Wir erklären, wie die neue Digitalausgabe funktioniert und welche Versionen von Deutschlands großem Nintendo-Fachmagazin wir euch anbieten dürfen.

Wer sich den Weg zum Kiosk sparen möchte, hat nun noch mehr Möglichkeiten, die N-ZONE digital zu lesen. Im Gegensatz zur Print-Version, die ihr aus dem Kiosk oder dem Zeitschriftenhandel kennt, gibt es hier interaktive Bildergalerien und Videos direkt in den Artikeln. Umständliches Scrollen auf kleinen Geräten wie Smartphones gehört ebenfalls der Vergangenheit an – hier schafft ein reiner Text-Lese-Modus Abhilfe und präsentiert euch unsere Seiten pur schwarz auf weiß. Außerdem bietet unsere neue Digitalausgabe eine Volltextsuchfunktion, die sich über alle digital verfügbaren Ausgaben hinweg erstreckt. So findet ihr schnell alle Artikel zu einem gewünschten Titel.

Was kostet die neue Digitalausgabe der N-ZONE?

Trotz der angesprochenen Text-Komfortoption und den tollen Zusatzfunktionen wie den Bildergalerien oder den Videos ist eine Digital-Ausgabe der N-ZONE mit 3,99 Euro sogar noch günstiger als die gedruckte Magazin-Ausgabe am Kiosk. Solltet ihr euch für ein Digital-Abonnement entscheiden, bezahlt ihr dafür effektiv nur knapp 3,83 Euro pro Ausgabe bei einem Jahresabo. Wir empfehlen euch, das Abo unter http://shop.computec.de/nzone/n-zone-digital direkt über den Verlag abzuschließen. Bestehende Print-Abonnenten erhalten in unserem Print/Digital-Kombiabo die Digital-Ausgabe für einen Euro zusätzlich pro Monat.

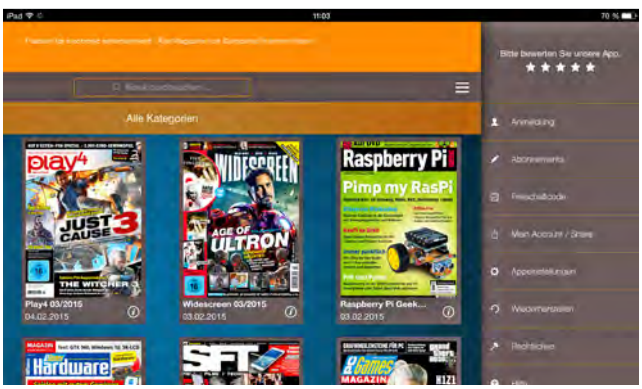
Welche digitalen Plattformen stehen zur Wahl? Und welche Endgeräte werden unterstützt?

Die N-ZONE gibt es als App für iOS-Geräte wie iPhone oder iPad im App Store. Android-Anwender mit entsprechendem Smartphone oder Tablet können ebenfalls zu unserer App greifen, die es bei Google Play zum Download gibt. Weiterhin unterstützt wird das Kindle Fire. Falls ihr die Digitalausgabe lieber am PC im Browser lesen möchtet, könnt ihr unseren ePaper-Service nutzen (alle Infos: siehe Kasten). Darüber hinaus gibt es die N-ZONE auch via iKiosk, OnlineKiosk oder Pressekatalog. Hierbei handelt es sich allerdings um externe Anbieter, sodass hier Bildergalerien oder Videos nicht enthalten sind.

Welche unterschiedlichen Abomodelle gibt es im Computec-Shop zur Auswahl?

Interessiert ihr euch nur für die brandneue Digital-Variante unseres heiß geliebten Zockermagazins? Dann hätten wir für euch ein 1-Jahres-Abo im Angebot, das ihr im Computec-Shop unter http://shop.computec.de/nzone/n-zone-digital aktivieren könnt. Möchtet ihr auf die gedruckte Ausgabe der N-ZONE nicht verzichten, wünscht euch das Heft aber zusätzlich auch noch in digitaler Form, könnt ihr unter derselben Web-Adresse ein Print/Digital-Kombiabo abschließen. Mit diesem Paket bieten wir euch das stärkste Preis-Leistungs-Angebot, das wir für unser Magazin jemals auf die Beine ge-

Bevor ihr das Digital-Angebot nutzen könnt, registriert euch bitte im Browser unter https://4dp.4players.de/pressmatrix/de.computec/de.computec.kiosk/register



Falls ihr die Registrierung über die App durchführt, klickt im Menüpunkt auf „Mein Account/Share“ und anschließend auf die von euch gewünschte Registrier-Option.

Ihr wollt das ePaper eurer N-ZONE einmal so richtig ausprobieren? Dann holt euch die komplette Ausgabe 03/15 im Computec-Store – und das völlig kostenlos!

stellt haben: die digitale Ausgabe kostet dabei für Printabonnenten nur einen Euro mehr pro Ausgabe. Wichtig: Ihr könnt kein einzelnes Heft für einen Euro kaufen, sondern müsstet euer aktuelles Print-Abo auf ein Print/Digital-Kombiabo umstellen. Wendet euch dafür bitte gern an unseren Abo-Dienstleister (erreichbar per E-Mail unter: computec@dpv.de oder per Telefon: 0911/99 39 90 98). Der Aufpreis wird wie das normale Abo über die bereits gewählte Zahlungsart (Rechnung, Kreditkarte oder Bankeinzug) berechnet. Hier dürft ihr euch als Neuabonnent auch eine Prämie aussuchen (unter anderem warten Amazon- oder iTunes-Gutscheine auf euch).

Die Abos im Überblick:

- **1-Jahres-Abo N-ZONE Digital (€ 46,00)**
- **1-Jahres-Abo N-ZONE Digital und Print als Kombinations-Abo (€ 58,00)**

So registriert ihr euch für Digital-Käufe oder hinterlegt die Daten für euer Print/Digital-Abo:
Bevor ihr das Digital-Angebot voll nutzen könnt, müsst ihr euch neu registrieren (andere Computec-Accounts, zum Beispiel euer videogameszone.de-Login, sind hier nicht gültig). Seid ihr im Browser unterwegs, ruft ihr dazu bitte folgende Adresse auf: https://4dp.4players.de/pressmatrix/de.computec/de.computec.kiosk/register.

Verwendet ihr stattdessen ein Tablet oder Smartphone, klickt ihr in der Android-, iOS- oder Kindle-App rechts oben auf das Symbol mit den drei Linien. Dadurch öffnet sich an der Seite ein weiteres Menü, wo ihr nun den Punkt „Mein Account/Share“ auswählt und dann die Option „Registrieren“ verwendet. Falls ihr bereits Digital-Abo-Kunde von Computec-Magazinen seid, könnt ihr direkt nach der Registrierung bequem eure Abonnenten-Nummer und eure Postleitzahl eingeben, um die Ausgaben herunterzuladen.

So meldet ihr euch nach einer erfolgreichen Registrierung im N-ZONE-Kiosk an:
Nach der abgeschlossenen Registrierung müsst ihr euch mit den neuen Zugangsdaten im Browser auf unserer ePaper-Startseite anmelden (epaper.computec.de). Klickt dazu in der rechten Leiste auf das Kopf-Icon und wählt den Menüpunkt „Anmeldedaten“ aus. Dort klickt ihr auf den Button „Anmelden“ und gebt dann eure E-Mail-Adresse und euer Passwort ein. Falls ihr eine App nutzt, klickt ihr wieder auf das Symbol mit den drei Linien und wählt ganz oben „Anmeldung“ aus. Falls ihr ein falsches Passwort eingebt, bleibt der Anmeldebildschirm weiterhin aktiv. Solltet ihr bereits früher Käufe getätigt haben, lassen sich diese über den App-Menüpunkt „Wiederherstellen“ neu laden. Die Option „Wiederherstellen“ ist außerdem auch dann erforderlich, wenn ihr zuvor noch eine veraltete Version unserer App installiert hattet und nun auf die neue Version wechselt.

Wie kauft man eine Ausgabe der N-ZONE, wenn man die Browser-Variante nutzt?
Wenn ihr eingeloggt seid, wählt ihr einfach auf der ePaper-Startseite (epaper.computec.de) die gewünschte Ausgabe aus und klickt auf das Cover, um die kostenlose Leseprobe zu starten. Während ihr darin blättert, erscheint ein Hinweis, dass ihr das Heft per Paypal kaufen könnt. Folgt danach bitte den weiteren Anweisungen.

Und wenn ich eine App nutze?
Dann geht ihr genauso vor und wählt die gewünschte Ausgabe aus. Bei der Leseprobe erscheint der Button „Ausgabe kaufen“ – wahlweise als Einzelausgabe oder Abo. Da die Käufe über euren Account plattformübergreifend sind, könnt ihr die Digital-Ausgabe auf mehreren Geräten lesen (PC, Tablet, Smartphone). Wir raten allerdings dringend davon ab, eure Zugangsdaten mit anderen Personen zu teilen, da ansonsten eine Sperre des Accounts droht.

■ **Benjamin Kegel**

FREIE AUSWAHL: HIER BEKOMMT IHR DIE DIGITALE AUSGABE DER N-ZONE

Es gibt sieben Möglichkeiten, die N-ZONE digital zu beziehen. Und nicht jede bietet dieselben Inhalte. Deswegen geben wir euch einen Überblick, was ihr wo in welchem Umfang erhaltet – natürlich inklusive praktischer QR-Codes, damit ihr gleich zum entsprechenden Angebot kommt!

Erweiterte PDFs

In der kostenlosen App könnt ihr Einzelhefte mit Videos, Galerien und mehr erwerben, ein Abo abschließen und Leseproben ansehen. Nun für Tablets und Smartphones! Bei der Browservariante müsst ihr euch in unserem neuen Webshop zuerst registrieren (siehe Erklärung oben). Anschließend könnt ihr Einzelausgaben und Sonderhefte per Paypal kaufen.

ITUNES

iTunes

GOOGLE PLAY

Google play

KINDLE

amazon.de

BROWSER

Reine PDF-Versionen

Hierbei handelt es sich um eine reine PDF-Variante der N-ZONE, ohne zusätzliche Bildergalerien oder Videos. Auf iKiosk könnt ihr die N-ZONE im Browser und auch in Form einer App lesen. Auf OnlineKiosk und Pressekatalog findet ihr Einzelausgaben und Jahresabo in reiner PDF-Form.

IKIOSK

iKiosk

PRESSEKATALOG

PresseKatalog Online-Kiosk

ONLINEKIOSK

ONLINE KIOSK

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 46,00/12 Ausg.; Österreich: € 53,50/12 Ausg.; Ausland: € 58,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

DIE GROSSE N-ZONE-LESERUMFRAGE 2015

Eure Meinung ist gefragt – macht bei der Umfrage mit und helft uns dabei, das Beste aus der N-ZONE herauszuholen. Unter allen Teilnehmern verlosen wir tolle Preise – unter anderem Frei-Abos und aktuelle Spiele! Wir freuen uns sehr auf euer Feedback!

1. Woher kennt ihr die N-ZONE?
- ○ Ich habe das Heft abonniert.
- ○ Ich kaufe mir das Heft regelmäßig beim Zeitschriftenhändler.
- ○ Ich kaufe das Heft gelegentlich am Kiosk, abhängig von der Titelstory oder den sonstigen Themen.
- ○ Ich bin über die Webseite(n) n-zone.de/videogameszone.de auf das Heft gestoßen.
- ○ Ich bin über die digitale Ausgabe der N-ZONE auf das Heft gestoßen.
- ○ Sonstiges (bitte angeben):

ACHTUNG!
Wenn ihr euer Magazin nicht zerschneiden wollt oder euch die Briefmarke und den Weg zum Briefkasten sparen möchtet, könnt ihr an unserer Umfrage stattdessen einfach bequem online teilnehmen. Scannt dazu entweder diesen QR-Code mit einem geeigneten Gerät ein oder besucht die Umfrage direkt in eurem Browser unter:
https://de.surveymonkey.com/r/N-ZONE-2015

2. Nach welchen Kriterien entscheidet ihr, ob ihr eine N-ZONE beim Zeitschriftenhändler kauft? (Mehrfachnennungen erlaubt)
- ○ Titelthema
- ○ Tests (inklusive Download-Tests für Nintendo eShop)
- ○ Vorschau-Berichte
- ○ Specials und Reportagen
- ○ Community-Rubriken und Community-Aktionen (Superliga, Spielerforum etc.)
- ○ Retro-Inhalte
- ○ Gewinnspiele
- ○ Tipps & Tricks sowie Komplettlösungen

3. Welche dieser Nintendo-Konsolen besitzt ihr oder eines eurer Familienmitglieder? (Mehrfachnennungen erlaubt)
- ○ Wii U
- ○ 3DS (XL)
- ○ New 3DS (XL)
- ○ 2DS
- ○ Wii
- ○ DS/DSLite/DSi

4. Informiert ihr euch auch anderweitig über Spiele für Nintendo-Konsolen? (Mehrfachnennungen erlaubt)
- ○ Nein, die N-ZONE-Lektüre reicht mir völlig aus.
- ○ Ich informiere mich zusätzlich über Nintendos eigene Kanäle (Nintendo Direct, Nintendos Twitter-Channel und Facebook-Seite etc.)
- ○ Ich informiere mich zusätzlich über Youtube-Videos/Let's Plays.
- ○ Ich informiere mich zusätzlich über die Games TV 24 App.
- ○ Ich informiere mich zusätzlich über n-zone.de.
- ○ Ich informiere mich zusätzlich andere Webseiten, Hefte oder Kanäle, und zwar diese:

5. Wie wichtig sind euch folgende Bestandteile der N-ZONE?

	Unverzichtbar	Wichtig	Völlig unwichtig
Magazin-Strecke (News)	○	○	○
Vorschau-Berichte und Interviews	○	○	○
Most-Wanted-Liste	○	○	○
Ausführliche und sorgfältige Spiele-Tests	○	○	○
Meinungsmache	○	○	○
Terminliste	○	○	○
Ausführliche Top-Spiele-Rubrik	○	○	○
Charts	○	○	○
Nintendo eShop (Download-Tests)	○	○	○
Retro-Inhalte	○	○	○
Interessante Reports und Specials	○	○	○
Tipps und Komplettlösungen zu aktuellen Spielen	○	○	○
Spielerforum	○	○	○
N-ZONE Superliga	○	○	○
Leserbriefe	○	○	○
Monatliche Kolumne	○	○	○
Vertraute Redakteure und Autoren	○	○	○

6. Seit Ausgabe 02/14 bietet die N-ZONE jede Ausgabe mindestens ein Special oder eine Reportage. Wie gefallen euch unsere Specials und Reportagen?
O Sehr gut, möchte ich nicht mehr missen!
O Gut, sofern mich das Thema interessiert
O Reportagen und Specials interessieren mich grundsätzlich nicht.

7. Wie gefällt euch die Menge an Specials/Reportagen im Vergleich zu den anderen Inhalten im Heft (Tests, Vorschauen, Retro etc.)
O Ich würde mir sogar noch mehr Specials und Reportagen wünschen!
O Passt wunderbar – 1 bis 2 Specials pro Heft sind genau richtig.
O Ein Special alle paar Ausgaben würde mir auch reichen.
O Wegen mir könntet ihr die Specials und Reportagen komplett weglassen!

8. Über welche Themen würdet ihr gerne Specials oder Reportagen im Heft lesen?

---

9. Wie wichtig sind euch Zahlen-Wertungen für getestete Spiele?
O Sehr wichtig, ohne Zahlen-Wertungen geht es nicht.
O Wichtig, die Wertungszahl ist aber nicht das einzige Kritierium, das mich bei einem Test interessiert.
O Weniger wichtig, ich bilde mir meine Meinung anhand des Artikeltextes, der Pro-und-Kontra-Punkte und des Redakteursfazits.
O Unwichtig – Zahlen-Wertungen sollten zugunsten eines moderneren Bewertungssystems abgeschafft werden!

10. Was haltet ihr von der digitalen Ausgabe der N-ZONE?
O Ich kenne die digitale Ausgabe nicht.
O Nicht so gut
O Sehr gut
O Gut, ich hätte aber gerne weitere Features, und zwar diese:

---

11. Welche Features der digitalen Ausgabe der N-ZONE gefallen euch am besten? (Mehrfachnennungen erlaubt)
O Videos
O Bildergalerien
O Volltextsuche über alle digitalen Ausgaben
O Lese-Optimierung für Geräte mit kleinerem Bildschirm (Handys)
O Plattformübergreifender Zugriff auf alle meine Ausgaben
O Dass ich die N-ZONE jetzt auch im Browser und auf Kindle Fire lesen kann.
O Ich kenne die digitale Ausgabe von N-ZONE nicht.

12. Ich habe einen Verbesserungsvorschlag für die N-ZONE:

---

13. Ich möchte am Umfrage-Gewinnspiel teilnehmen!
Name:

Vorname:

Straße + Nummer:

Ort:

PLZ:

Land:

E-Mail-Adresse:

Alter (optional):

Fragebogen bitte einsenden an:
Computec Media
Redaktion N-ZONE
Stichwort: Umfrage 2015
Dr.-Mack-Str. 83
90762 Fürth

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name veröffentlicht wird.

NINTENDOS MOBILE-EXPANSION

Quasi aus dem Nichts kündigte Nintendo an, künftig in Zusammenarbeit mit DeNA Spiele für Smartphones und Tablets herzustellen. Tolle Neuigkeiten oder der Anfang vom Ende?

Vik: Nun, Marco, damit hat ja wohl kaum jemand gerechnet. Nintendos Einstieg in den Mobile-Markt habe ich immer für ebenso unwahrscheinlich gehalten wie eine Senkung der Steuern. Doch damit beweist Big N nur wieder einmal, dass der Konzern immer wieder aufs Neue für dicke Überraschungen gut ist. Doch die Frage, die sich wohl so ziemlich jeder Nintendo-Fan nach dieser Ankündigung stellt: Ist diese Entwicklung zuträglich für Nintendos klassisches Konsolen-Geschäft oder doch eher schädlich? Oder ist es gar zu früh, um das abschätzen zu können? Wie siehst du das?

Marco: Hm, na ja, um ehrlich zu sein, habe ich früher oder später schon damit gerechnet, dass Nintendo so seine Pläne mit dem Mobile-Geschäft hat und da seine Fühler ausstrecken wird. Unklar war allerdings, in welcher Form dies geschehen wird. Sicher war ich mir allerdings in der Hinsicht, dass Nintendo seine Klassiker nicht mehr oder weniger schön aufbereitet auf Smartphones veröffentlichen wird, wie es zum Beispiel Square Enix tut. Dafür ist Nintendo im Handheld-Geschäft einfach viel zu stark aufgestellt. Mit dem Schritt, auf die Handy-User zuzugehen und sie durch diverse Apps und Programme auf die eigenen Spiele samt Handheld aufmerksam zu machen, habe ich allerdings schon länger gerechnet. Ob und wie dies funktionieren wird, muss sich noch zeigen.

Vik: Die bisher von Nintendo angekündigten Eckpunkte sagen mir jedenfalls schon zu. So finde ich es zum Beispiel sehr wichtig und richtig, dass Big N nicht einfach bereits bestehende Konsolen-Spiele auf Mobile-Geräte portiert, sondern komplett neue Games entwickelt. Das schmälert einerseits nicht die Attraktivität der Konsolen und andererseits wird so gewährleistet, dass die Mobile-Spiele direkt an die Gegebenheiten der Touch-Geräte angepasst sind. Ein enorm wichtiger Punkt wird Nintendos Umgang mit den Bezahlmodellen der Spiele-Apps sein. Insbesondere wenn Dinge wie Mikrotransaktionen und In-App-Käufe ins Spiel kommen, ist sehr viel Fingerspitzengefühl gefragt.

Marco: In der Tat, gerade hier muss sich zeigen, ob Nintendo trotz seiner Erfahrung das passende Gespür und ein geschicktes Händchen für diesen sensiblen Markt beweist. Bereits in der letzten Kolumne hab' ich *Dungeon Keeper* ja schon mal als Paradebeispiel dafür genommen, wie man es eben komplett falsch machen und eine beliebte Marke nachhaltig zerstören kann. Einen solchen Umgang traue ich Nintendo aber definitiv nicht zu – dazu wissen sie viel zu gut, was sie an ihren Reihen haben und bringen auch genügend mütterliche Liebe mit, um ihre Schützlinge keiner Gefahr auszusetzen. Ich gehe davon aus, dass die Gemeinschaftsprodukte von Nintendo und DeNA nett gemachte, kostenlose Titel werden, welche die Lust auf vollwertige Produkte von Big N wecken sollen.

Vik: Da bin ich ganz deiner Meinung. Laut Satoru Iwata ist genau das auch eines der erklärten Ziele dieser Mobile-Expansion: Neue Spieler für Wii U und 3DS an Land ziehen, die bisher keinen Bezug zu Nintendo-Produkten haben. Ich bin schon gespannt, was für Ideen Nintendo diesbezüglich in der Hinterhand hat. Ich fände beispielweise ein Treue-Rabatt-System interessant, bei dem man etwa für den Kauf von einer Mario-Spiele-App einen Rabatt auf bestimmte Mario-Games für Konsole erhält. In Verbindung mit dem Nachfolger-System zu Club Nintendo dürfte das technisch bestimmt möglich sein.

Marco: Stimmt, ein ähnliches Prinzip verfolgt Nintendo ja im Grunde mit den Amiibo: An sich ein nettes Gimmick, mit dem man bei diversen Spielen Boni und Sonderfunktionen freischalten kann. Wenn Nintendo diesen Spagat hinkriegt, könnten sie als gutes Beispiel vorangehen und andere Publisher inspirieren, bei Handyspielen mehr als nur das schnelle Geld machen zu wollen.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

NINTENDO NX – DAS ENDE VON Wii U UND 3DS?

Manche Nintendo-Ankündigungen riecht man schon Monate vorher; noch bevor *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* offiziell gemacht wurde, war Fans und uns Redakteuren so gut wie klar, dass das Spiel erscheinen wird, bei *Puzzle & Dragons Z* war es dasselbe. Aktuell können wir etwa einen Release von *Yukai Watch* als so gut wie sicher ansehen. Dann gibt es jedoch noch die andere Seite des Mario-Konzerns, jene, die bewirkt, dass uns durch vollkommen unvorhergesehene Bekanntmachungen kurzzeitig die Spucke wegbleibt. So geschehen in diesem Monat, als Nintendo mit einem Schlag den Einstieg ins Smartphone-und-Tablet-Spielegeschäft bekanntgab und auch noch die Entwicklung einer neuen Spiele-Hardware offiziell machte. Zweiteres ist ja eigentlich eine schöne Sache – wer liebt es nicht, über neue Konsolen zu spekulieren –, die Ankündigung kommt allerdings mit einem kleinen Schönheitsfehler daher: Die Wii U ist gerade erst dabei, so richtig Fahrt aufzunehmen, etliche heiß erwartete Spiele wie (das kürzlich nach hinten verschobene) *The Legend of Zelda* oder *Star Fox* sind noch nicht einmal erschienen. Falls es sich bei Nintendo NX um eine mobile Konsole handeln sollte: Der 3DS ist zwar schon ein wenig länger auf dem Markt, hat allerdings durch den New Nintendo 3Ds gerade eben erst ein Update erhalten, sodass die Bekanntmachung eines potenziellen Nachfolgers auch im Handheld-Bereich wenig sinnvoll oder kundenfreundlich erscheint. Können wir das neue Gerät, für das wir eine erkleckliche Summe gezahlt haben, also schon bald wieder einmotten?

Nun, es ist davon auszugehen, dass die Mannen bei Nintendo sich über all diese Punkte sehr viele Gedanken gemacht haben. Zuallererst ist nämlich gar nicht bekannt, wann Nintendo NX erscheinen wird – das kann Ende 2016 sein, aber genauso gut 2017 oder gar erst 2018. Zudem ist es zumindest zum derzeitigen Zeitpunkt als drittes Standbein neben den anderen Nintendo-Konsolen gedacht, das ein anderes, eigenständiges Spielgefühl vermittelt. Diese Bezeichnung mag eine Marketingstrategie sein, im Zweifel entscheiden wir hier aber erst einmal für den Angeklagten Nintendo. Die wenig befriedigende Antwort ist: Außerhalb des Mario-Konzerns kann noch niemand mit Sicherheit sagen, wo die Reise hingehen wird. Mag sein, dass Nintendo angesichts der schwächelnden Wii-U-Verkaufszahlen durch den raschen Release einer neuen Konsole enttäuschte Fans in Kauf nimmt und bereits angekündigte Titel wie *Zelda* auf die neue Hardware portiert. Es bringt aber nichts, jetzt schon den Teufel an die Wand zu malen. Darum: einfach mal abwarten und Tee trinken.

Euer N-ZONE-Team

WO IST DER AFFE?

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
ich lese eure Zeitschrift nun schon seit über 15 Jahren (bin inzwischen 29) und wollte euch zunächst ein Lob aussprechen. Als ich neulich mal wieder in einer Ausgabe von 1999 geblättert habe (zum Thema *Zelda Gaiden*), fiel mir auf, dass sich die Zeitschrift zwar weiterentwickelt hat, in ihrem Aufbau und ihrer Schwerpunktsetzung jedoch ihren Wurzeln treu geblieben ist. Seit vielen Jahren versorgt ihr mich immer wieder mit Neuigkeiten zu heiß ersehnten Titeln und interessanten Ankündigungen von Spielen, die ohne euch wohl an mir vorbeigezogen wären. Danke dafür. Auch eure längeren Reportagen finde ich echt spannend und informativ. Und Warios Sinnlos-Wissen ist gerade für langjährige Zocker wie mich immer wieder amüsant und interessant. Weiter so!

Angesichts dieses Bildes, das uns Joachim gemeinsam mit seinem Brief geschickt hat, könnte man fast auf die Idee kommen, er sei ein *Zelda*-Fan. Vielen Dank, Joachim!

N-ZONE: Vielen lieben Dank für das schöne Lob :-)

Allerdings will ich auch ein paar Worte der Kritik zu Nintendo äußern: Ich finde es schade, dass Nintendo seine treuesten Fans so lange hungern ließ, nur Casual Games rausbrachte und sich auf den Lorbeeren der Wii ausruhte! Zwar wird das langsam besser, aber was jetzt echt nervt, ist die Tatsache, dass man schon fast gezwungen wird, eine Internetverbindung zu den Konsolen aufzubauen, indem Spiele bei Bundles oftmals nur als Download-Code beiliegen. Zudem bedeutet das, dass ich weder die Hülle zu meiner Sammlung ins Regal stellen kann noch das Spiel auf einer anderen Konsole spielen kann, falls meine mal den Geist aufgibt. Ebenfalls nervig ist, dass viele Spiele überhaupt nur noch online erscheinen. Und durch die eigenwillige Entscheidung, bei der Grafik nicht mitzuziehen, hat man viele sehr gute Dritthersteller an Sony und Microsoft verloren. Mensch, Nintendo, ihr wart mal das Nonplusultra! Was ist da nur passiert? Ich hoffe sehr, dass man sich beim Mario-Konzern langsam wieder an die erinnert, welche die Nintendo-Fahne auch in schweren Zeiten stets hochhielten. Ein bis zwei gute Spiele (*Smash Bros.* und *Mario Kart* etwa) ab und an und, wenn man Glück hat, mal ein gutes Remake wird langfristig kaum reichen!

N-ZONE: Nun, über die Internetanbindung der Wii U wollen wir uns nicht wirklich beschweren – im Vergleich zu den anderen Konsolen-Herstellern ist Nintendo ohnehin noch vergleichsweise Retail-treu und die ausschließlich online erscheinenden Indie-Spiele würden in klassischer Variante niemals eine Chance auf eine Veröffentlichung haben. Allerdings: Das Argument, lieber eine Hülle im Regal stehen zu haben, zieht bei uns auch. Vielleicht sind

wir altmodisch, aber das haptische Gefühl eines Spiels in Händen ist einfach unvergleichlich! Wo Nintendo unbedingt nachbessern muss, ist zudem die Nintendo-Network-ID, die nach wie vor Hardware-gebunden ist: Während du bei PS4 und Xbox One all deine Titel dank ungebundener Konten einfach auf eine andere Konsole laden kannst, wenn deine alte mal den Geist aufgibt, ist dieser Vorgang bei Wii U und 3DS wesentlich aufwendiger und sieht vor, dass du dein Gerät zu Nintendo schickst und mehrere Wochen warten musst. Bezüglich der fehlenden Drittsteller-Unterstützung hast du natürlich auch Recht – mal sehen, was sich da in Zukunft tun wird, gerade angesichts der Ankündigung von Nintendo NX.

Nun denn, bleiben wir mal optimistisch. Mit dem neuen *Zelda* für die Wii U und dem neuen *Star Fox* sind ja schon mal zwei heiße Eisen im Feuer. Ich hoffe, es werden mehr. Eine Frage hätte ich am Ende noch: Wieso kam eigentlich nie ein Remake oder eine runterladbare Virtual-Console-Version von *Donkey Kong 64* heraus? Wenn es eine Frage der Rechte ist, da Entwickler Rare nicht mehr zu Nintendo gehört, wieso kann dann *Donkey Kong Country* runtergeladen werden? Und was ist mit anderen Spielekrachern wie *Terranigma* oder *Secret of Evermore*? Kommen die irgendwann mal wieder?

N-ZONE: Nintendo besitzt natürlich alle Rechte an *Donkey Kong*. *Donkey Kong 64* enthält jedoch eine Sequenz, in der die Helden den von Rare entwickelten Retro-Titel *Jetpac* spielen müssen, um voranzukommen. Ergo müsste dieser Spielabschnitt für einen Re-Release komplett überarbeitet werden – was für einen Virtual-Console-Titel wohl zu viel Aufwand beziehungsweise Kosten bedeuten würde. Dass irgendwann ein technisch überarbeitetes Remake erscheint, ist jedoch nicht ausgeschlossen – im Rahmen einer solchen Entwicklung wäre eine kleine Änderung am Gamedesign schließlich kein Problem. Bezüglich *Terranigma* und *Secret of Evermore* hingegen liegt die Entscheidung für oder gegen einen Release alleine bei Rechte-Inhaber Square Enix.

Ich wünsche euch alles Gute und viel Erfolg weiterhin! Euer,

Joachim R

Absolut beeindruckend, über was für Nintendo-Schätze manche unserer Leser verfügen: Jonas schickt uns dieses Bild eines *The Legend of Zelda*-Stoffposters zu, das er geschenkt bekommen hat. Vielen Dank, dass du es mit uns teilst, Jonas!

SELTENE MONSTER

Hallo ihr!

N-ZONE: Hallo Du!

Jetzt schreibe ich euch bereits zum dritten Mal! :-) Ihr seid natürlich das beste Magazin, ohne Frage.

N-ZONE: Na, dann hoffen wir noch auf viele weitere Briefe :-)

Ich habe ein Anliegen, das den New Nintendo 3DS betrifft. Ich wollte wissen, ob ihr ein paar Websites kennt, welche die *Monster Hunter 4: Ultimate Limited Edition* des New Nintendo 3DS zu einen guten Preis anbieten. Ebay und Co. hab ich schon durchgeforstet.

N-ZONE: Ohne hier groß Werbung für Seiten machen zu wollen: Wir befürchten, ohne eine deftige Investition wirst du an das gute Ding nicht mehr herankommen. Anders als bei vielen anderen Videospiele- oder Konsolen-Publishern sind limitierte Editionen bei Nintendo meistens tatsächlich streng limitiert. Wir haben recherchiert und nirgendwo einen Preis unter 300 bis 350 Euro entdeckt – Preise, die sich so auch auf eBay und Amazon finden lassen.

Außerdem habe ich euch auch noch ein Bild geschickt. Das Stoffposter habe ich von meinem Bruder bekommen, und ich würde mich sehr freuen, wenn ihr es abdruckt.

N-ZONE: Das machen wir gerne!

Das war's auch wieder einmal von meiner Seite. Macht weiter so:-) Liebe Grüße aus Hof,

Jonas G.

BEST OF THE BEST

Hallo liebes N-ZONE-Team,
Jahre ist es her, als ich zum ersten Mal eine N-ZONE las. Ich fand die Zeitschrift damals schon genial. Nach längerer Zeit bin ich vor etwa einem halben Jahr wieder zu euch zurückgekehrt und muss sagen, sie ist immer noch mindestens genauso gut wie früher, weshalb ich sie jetzt auch abonniert habe.

N-ZONE: Super, wir freuen uns über jeden glücklichen Leser :-)

Nun will ich euch noch ein paar Fragen stellen:

1. Welches Spiel erhielt die höchste je vergebene N-ZONE-Wertung und wie hoch war diese?

N-ZONE: Diese Ehre teilen sich zwei Spiele: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und die Gamecube-Version von *The Legend of Zelda: Twilight Princess* erhielten jeweils 97 Prozentpunkte.

2. Ihr erwähnt in der Ausgabe 06/2014 bei den Leserbriefen den Programmiercode von *Super Mario Galaxy 2*. Kann man diese Programmiercodes von Spielen irgendwo finden oder bekommt ihr diese nur als Zeitschrift für eure Artikel?

N-ZONE: Wir fürchten, da hast du etwas falsch verstanden: Der Programmiercode ist das Gerüst, aus dem jedes Spiel entsteht – der Code also, mit dem die Entwickler arbeiten. Wir haben darauf genauso wenig Zugriff wie du. Allerdings gibt es findige Hacker, welche mithilfe von Emulatoren oder spezieller Software hinter die „Fassade" von Spielen gucken und den Programmiercode betrachten können.

3. Welche Wertung erhielt *Super Mario Sunshine*?

N-ZONE: 91 Prozentpunkte.

Liebe Grüße, euer **Marc**

SONNENSCHEIN!

Liebes N-ZONE-Team!
Denkt ihr, dass irgendwann ein *Super Mario Sunshine*-Remake erscheint? Anscheinend kam das Spiel damals am Gamecube ja nicht so gut an, was ich völlig ungerechtfertigt finde. Auch Remakes der *Mario Party*-Spiele wären doch eine gute Idee, besonders jetzt, wo Teil zehn erscheint. Ich finde es seltsam, dass das noch nie in Erwägung gezogen wurde. Mich würde es interessieren, was ihr davon haltet beziehungsweise ob ihr denkt, dass meine Vorstellungen eventuell mal Realität werden könnten?

N-ZONE: Ein *Super Mario Sunshine*-Remake halten wir sogar für ziemlich wahrscheinlich – vor allem, da Shigeru Miyamoto vor einiger Zeit bereits einmal Interesse daran geäußert hat. *Mario Party*-Remakes hingegen machen angesichts der stets erweiterten neuen Spiele nur bedingt Sinn. Wenn, dann rechnen wir hier eher mit Virtual-Console-Veröffentlichungen für Wii U. Dazu müsste Nintendo jedoch erst einmal N64-Umsetzungen für ihre aktuelle Heimkonsole freigeben.

Zuletzt noch vielen Dank für euer Magazin, es ist wirklich interessant und hilfreich für Nintendo-Fans! Unter anderem habe ich es euch zu verdanken, dass ich mir *Virtue's Last Reward* und den Vorgänger *999* zugelegt habe. Beide Käufe habe ich absolut nicht bereut! Ich war richtig süchtig nach den Spielen ;-)

N-ZONE: Freut uns, wenn wir dir durch unsere Arbeit helfen können :-)

Liebe Grüße aus den schönen Salzburg, **Lisa**

RPG-LIEBE

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Da mich die letzten beiden Wochen eine fiese Erkältung erwischt hat, hatte ich genug Zeit, euer neues Magazin zu lesen. Toll fand ich – wie immer – euer RPG-Special – ist mein Lieblingsgenre. Schade, dass Nintendo diesem so wenig Aufmerksamkeit schenkt, weshalb ich mich auf der Wii umso mehr über *Xenoblade Chronicles*, *The Last Story* und *Pandora's Tower* gefreut habe. Dazu gleich meine ersten Fragen:

1. Wird es für die Wii U Nachfolger zu *The Last Story* und *Pandora's Tower* geben?

N-ZONE: Angekündigt ist nichts. Da allerdings *Xenoblade Chronicles* – trotz des moderaten, aber beileibe nicht überwältigenden Erfolgs – ein Sequel bekommt, ist ein solcher Schritt definitiv nicht ausgeschlossen.

2. Wieso gab es zur Zeit des SNES so viele tolle RPG-Titel und im Anschluss so gut wie gar keine mehr auf den stationären Konsolen?

N-ZONE: Ach, hier verallgemeinerst du ein wenig. Auch heute erscheinen noch sehr viele gute Rollenspiele. Der Unterschied zu früher ist, dass damals fast alle großen Marken aus Japan kamen und Rollenspiele dort (nach wie vor) eines der wichtigsten Genres sind. Dass es dir so vorkommt, als wären es heute weniger, liegt wohl einerseits daran, dass es einfach wesentlich mehr Genre-Diversität gibt als früher, und andererseits daran, dass japanische Rollenspiele gegenüber den westlichen Gegenstücken etwas an Relevanz verloren haben und nicht mehr dermaßen im Zentrum der Berichterstattung stehen wie damals.

Ich teile Bens und Marcos Meinung zum Thema „Let's Player vs. Nintendo". Ich kann Nintendo verstehen. Wenn jemand mit den Werken anderer Geld macht, so sollte es selbstverständlich sein, dass auch der Urheber davon profitiert. Die Youtuber würden sich schließlich auch beschweren, wenn jemand einfach ihr Material benutzen würde.

N-ZONE: Das ist natürlich ein sehr kompliziertes Thema, zu dem auch in der Redaktion keine wirkliche Einigkeit herrscht. De facto nimmt Nintendo durch diesen Schritt ihnen zustehende Rechte wahr; ebenso stimmt es aber, dass Let's Plays auch vorher schon Gratis-Werbung für das Unternehmen waren und die meisten anderen Publisher und Entwickler das auch so sehen. So oder so, die eine richtige Antwort gibt es in dieser Frage nicht.

Aber auch sonst hat mich die N-ZONE gut unterhalten und mir meine Krankheitsphase erträglicher gemacht. DANKE!

N-ZONE: Gern geschehen :-)

Wenn ich nun schon mal dabei bin, dann hätte ich noch ein paar Fragen, auf die ihr mir hoffentlich Antworten geben könnt:

N-ZONE: Sehr gerne – allerdings mussten wir die Anzahl angesichts der schieren Menge etwas reduzieren.

1. Kann man auf dem New 3DS auch DS-Spiele spielen?

N-ZONE: Ja!

2. Glaubt ihr, dass es ein ähnliches „Update" für die Wii U geben wird? Denke nämlich über eine Anschaffung nach. Da es aber für den New 3DS auch mehr Power gab und somit sogar New-3DS-exklusive Spiele folgen werden, habe ich eine Befürchtung bezüglich der Wii U und *Zelda* für Wii U.

N-ZONE: Damit rechnen wir nicht, gerade angesichts der Ankündigung von Nintendo NX. Wenn es eine neue Wii-U-Version geben sollte, wird diese wohl eher nur das Design der Konsole betreffen.

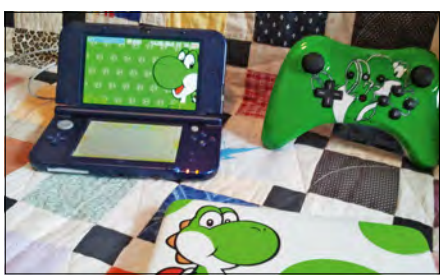
3. Auf der Wii gab beziehungsweise gibt es die Nintendo-Selects-Serie, im Rahmen derer ältere Titel zu Budget-Preisen angeboten wurden. Wird es so etwas auch auf der Wii U geben und werden diese dann auch alle erhältlichen DLCs beinhalten?

N-ZONE: Wir rechnen damit, schließlich war das vor der Wii auch schon auf dem Gamecube der Fall. Bezüglich der DLCs gibt es vonseiten Nintendos hier keinen Präzedenzfall, sodass wir dir hier keine zuverlässige Einschätzung geben können.

4. Könntet ihr bei euren Tests bei den Pro- und Contra-Punkten ein Doppel +/- System einführen? So könnte man besser nachvollziehen, welcher Punkt schwerer wiegt als ein anderer.

N-ZONE: Im Grunde ist das jetzt schon der Fall: Die oben stehenden Punkte sind stets die schwerwiegenderen, sowohl bei Pro als auch bei Contra.

5. Ihr beschwert euch immer wieder einmal, dass ihr so wenig Platz in eurem Heft hättet. Könntet ihr diesbezüglich nicht eure Kaufberatungsliste überdenken? Diese ist zwar toll, nimmt aber sehr viel Platz weg.



Leser Maxi sendet uns Bilder seiner beeindruckenden Yoshi-Sammlung zu. Kein Wunder, dass er den Dino so toll findet – der grüne Held ist ja auch zum Knuddeln!

N-ZONE: Das stand und steht natürlich zur Diskussion. Allerdings läuft derzeit unsere große Leserberatung, und hier zeigt sich, dass die Liste vielen Lesern sehr wichtig ist. Da unser Magazin allerdings einem ständigen, dynamischen Entwicklungsprozess unterworfen ist, steht der Wegfall der Liste irgendwann einmal definitiv nicht außer Frage.

Das Beste zum Schluss: Wunderschön fand ich, wie ihr Nintendos 125. Jubiläum gefeiert habt. Leider konnte ich am Gewinnspiel aufgrund meiner Erkältung nicht teilnehmen, will aber trotzdem sagen, dass ich meine schönsten Nintendo-Momente stets in Verbindung mit tollen Menschen sehe: Das SNES-Spielen mit meinem Bruder, meiner Mama beim Wii-Zumba oder meinem Papa beim *Wii Sports*-Bowling zuzusehen, ein selbst gehäkelter Yoshi, den ich von meiner Freundin bekommen habe … Und schließlich sind es die vielen Nintendo-Momente in Verbindung mit euch, die mich regelmäßig erfreuen. Sei es das Herzblut, das in jedem eurer Hefte steckt, sei es, dass man seinen eigenen Leserbrief oder ein zugesandtes Bild mal in eurem Magazin abgedruckt sieht oder dass man sogar mal was bei einem eurer Preisausschreiben gewinnt.

N-ZONE: Das war ja mal ein tolles Lob – da werden wir ja richtiggehend emotional :-) Vielen Dank!

Freue mich schon wieder auf das nächste Heft! Mit viele freundlichen Grüßen aus Passau, **Sebi**

AMIIBO-FRUST

Liebe N-ZONE-Redaktion,
bevor ich loslege, erst mal ein Lob an euer Magazin. Seit der Amiibo-Kollektion vom Januar 2015 wächst mein Frust immer mehr an. Ich informiere mich bei jeder neuen Kollektion, welche Figuren schnell ausverkauft sind, da ich alle haben möchte. Während ich im Januar noch alle Amiibos ergattern konnte, war das bei den neuen Figuren vom 20. Februar nicht mehr der Fall. Die drei Figuren zu König Dedede, Meta Knight und Shulk waren dort nicht vorbestellbar. Ich habe mir darum am Erscheinungstag extra freigenommen und alle Läden in meiner Stadt abgeklappert, von denen ich weiß, dass sie Amiibos verkaufen. König Dedede und Meta Knight konnte ich trotz knapper Bestände gerade noch so ergattern, doch von Shulk war weit und breit nichts zu sehen. Ich wurde auf den darauffolgenden Montag vertröstet. Dann die Frechheit: Am Montag wurde mir in mehreren Läden gesagt, dass Shulk am Erscheinungstag nach wenigen Minuten ausverkauft war, obwohl man mir zuvor noch erzählt hatte, man hätte keine Figuren bekommen. Nun bin ich also doch wieder auf das Internet angewiesen, wo die Figuren zu völlig überzogenen Preisen von Leuten verhökert werden, die sich gleich mehrere der Amiibos auf einmal gekauft haben. Ich befürchte bereits, dass das bei der nächsten Kollektion wieder genauso sein wird. Darum meine Frage: Werden die Amiibos noch mal neu aufgelegt, beziehungsweise werden einzelne Exemplare noch einmal produziert? Falls ihr meine Frage mit „Nein“ beantwortet, werde ich mit dem Sammeln der Amiibos aufhören, denn so einen Wahnsinn mache ich nicht mit.

N-ZONE: Leider haben wir keine allzu befriedigende Antwort für dich: Es wurde zwar von Nintendo bestätigt, dass einzelne Figuren nachproduziert werden – dabei wird es sich aber nur um die beliebtesten Amiibos handeln. Die eher seltenen Exemplare hingegen werden keine Neuauflagen spendiert bekommen. Stattdessen sind spezielle Karten geplant, welche über dieselbe Funktion verfügen, damit die entsprechenden Amiibo-Funktionen in den Spielen trotzdem genutzt werden können. Nintendo rechtfertigt diese Entscheidung damit, wie aufwendig der Prozess wäre, die Figuren noch einmal herzustellen. Angesichts der Tatsache, dass sowohl Activision mit den Skylanders als auch Disney Interactive mit den *Disney Infinity*-Helden keinerlei Probleme dieser Art haben, erscheint diese Entschuldigung jedoch eher fragwürdig.

Mit freundlichen Grüßen, euer treuer Leser, **Chris**

KOLUMNEN-KRITIK

Liebe N-ZONE-Team,
ich muss diesmal etwas Kritik an euch üben. Es geht um die Kolumne zum Thema Let's Plays. Da schreibt Marco, dass Let's Player sich mit „schnell zusammengeschusterten Videos […] eine goldene Nase verdienen“ würden. Leider wirkt die Kolumne genauso schnell zusammengeschustert, denn auf viele Aspekte des Nintendo-Vertrags wurde nicht eingegangen. Ich denke, ihr solltet einen ausführlicheren Artikel zu dieser Thematik verfassen, in der alle Vertragspunkte abgehandelt werden, wie etwa die „Whitelist“ oder die Tatsache, dass Nintendo zuerst die Videos prüft und unter Umständen ablehnt. Ebenso wäre eine sachliche Sicht aus mehreren Perspektiven besser als die einseitige Betrachtung in der Kolumne. Gerade bei euch als Leser/Spieler-nahe Redaktion hätte ich eine so harte Linie gegen Let's Player nicht erwartet. Denn unter euren Lesern sind sicher genügend Let's Player. In einer früheren Ausgabe habt ihr geschrieben, dass man auch als Nintendo-Fan die Entscheidungen seiner Lieblingsfirma anzweifeln und kritisieren darf, das habt ihr in der Kolumne nicht mit einem Wort getan. Denn als Let's Player hat man keinen einzigen Vorteil durch den Nintendo-Deal. Man wird zensiert, eingeschränkt und hat das Risiko, nicht einen Cent vom erstellten Video zu erhalten, wenn dieses nicht freigegeben wird. Ich würde mich riesig freuen, wenn ihr in einem Artikel alle Aspekte beleuchtet und auch die Seite der Content-Ersteller berücksichtigt. Ihr könnt ja weiterhin pro Big N sein ;-) Ich weiß, Let's Plays sind juristisch gesehen eine Grauzone und man kann sich aus jedem Standpunkt heraus ein Argument zusammenbasteln. Mir geht es nur um die Ausgewogenheit. So, das wäre es, glaube ich. Freue mich schon auf die nächste Ausgabe – ihr seid ja sonst immer supi :-)

Leserin Michaela schickt uns ein Bild von diesem leckeren Kirby-Kuchen.

N-ZONE: Grüß dich, Andi! Vorneweg: Die Kolumne gibt stets die subjektive Sicht der beteiligten Redakteure wieder, wie wir auch schon in Sebis Brief sagen. Insofern sei dir gesagt, dass es auch innerhalb unserer Redaktion verschiedene Meinungen zu Let's Plays gibt. Deine Artikel-Idee klingt auf jeden Fall vernünftig, zumal das Thema unsere Leser sehr zu beschäftigen scheint. Es ist auf jeden Fall lobenswert, wie differenziert du das Thema betrachtest! Wir wollen nichts fest versprechen, werden eine Reportage zum Thema aber natürlich in Betracht ziehen.

Bis dann, euer treuer Leser
Andreas Gaibel

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

AUSGABE 06/2015

ab 20.05.15 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

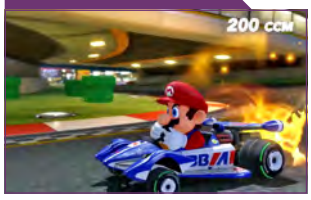
CODE NAME: S.T.E.A.M. (Test)

Wir packen das ungewöhnliche Steampunk-Taktik-Rollenspiel von Intelligent Systems auf den Prüfstand und verraten euch, ob sich der Kauf lohnt!

PUZZLE & DRAGONS Z/SUPER MARIO ED. (Test)

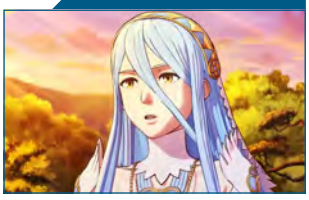
Inzwischen hat der italienische Klempner seine Finger beinahe überall schon mal drin gehabt. Im Mai versucht er sich nun in einem Mix aus Puzzle- und Rollenspiel.

DOWNLOAD-TEST-FLUT!



200er-Klasse in *Mario Kart 8*, riesiges Update für *Smash* plus Mewtu, mehr VC, mehr von allem! Der Wahnsinn!

VORSCHAU-FEUER FREI!



Nintendo holt *Fire Emblem (3DS)* und *Shin Megami Tensai X Fire Emblem* aus der Versenkung zurück? Das sehen wir uns an!

play4 Ausgabe 05/15

Mit *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*, *Final Fantasy XV* und *Mad Max* findet ihr diesmal gleich drei richtig dicke Vorschauen zu kommenden PS4-Blockbustern in unserem Schwestermagazin. Dazu gibt's Tests zu *Battlefield: Hardline*, *Final Fantasy Type-0 HD*, *Resident Evil: Revelations 2* und sowie ein Special zu Sonys VR-Brille Project Morpheus.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch

Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Viktor Eippert
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Marco Cabibbo, Uwe Hönig, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Peter Bathge, Fabian Schäfer, Özgul Yuca

Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt

Layout Lars Kromat, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel

Vertrieb/Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de

Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH, Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Telefon: +49 (0) 40-46 85 67-0; Fax: +49 (0) 40-46 85 67-390
www.stroeerdigitalmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 46,00
Österreich: € 53,50
Ausland: € 58,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

DIE KOSTENLOSE VIDEO-APP FÜR GAMER

FÜR ANDROID & iOS

GAMES TV 24

DAS SAGEN DIE USER:

»Ja, absolut genial die App!«

.....

»Super App für Videospielfans. :-)«

.....

»Endlich für Android, Danke! Bitte weiter so. :-)«

.....

»Sehr tolle App, schöne, informative Videos. Super Qualität über AirPlay.«

*Exklusiv auf Games TV 24: **tägliche** News-Show und **wöchentliche** Let´s Player-Show!*

Tägliche neue Gaming-Videos für PS4, XBOX ONE, Wii U, PC, iOS & Android

Über 10.000 Videos in der Datenbank.

JETZT MIT KINO-TRAILER- & WORLD-OF-WARCRAFT-KANAL

Auf iOS inklusive FLIPr-Stop-Motion-Videos

Google play

Available on the App Store

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

16. & 17. MAI 2015
ROLE-PLAY-CONVENTION

KOELNMESSE | WEITERE INFOS UNTER: WWW.RPC-GERMANY.DE
WWW.FACEBOOK.COM/ROLEPLAYCONVENTION

© 2015 ZeniMax Media Inc. The Elder Scrolls® Online: Tamriel Unlimited™ developed by ZeniMax Online Studios LLC, a ZeniMax Media company. All Rights Reserved.